FALLOUT 76
Im Test: Holpriges Online-Debüt der Endzeit-Reihe

FAR CRY: NEW DAWN
Von der Steinzeit in die Postapokalypse: Alle Infos zum nächsten Spin-off der Shooter-Reihe

PC Games EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

STATE OF MIND



Spannendes, dystopisches Sci-Fi-Adventure, in dem ihr zwischen realer Welt und Cyber-Utopie wechselt

RAGE 2
Exklusiver Studiobesuch! Wir haben mit den Entwicklern gesprochen, die offene Welt erkundet und können jetzt schon sagen: Das wird ein echtes Rage!

RESIDENT EVIL 2
So muss ein Remake aussehen: Einen runden Monat vor Release konnten wir erneut einen Blick auf die Neuauflage des Horror-Klassikers werfen.

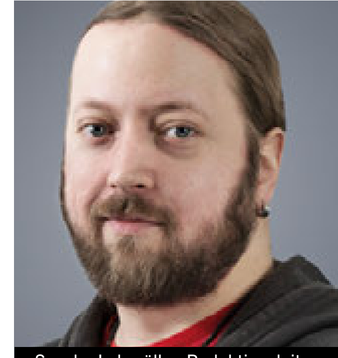
USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 317
01/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Tschüss 2018 und **herzlich willkommen 2019!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ein Jahr ist es jetzt tatsächlich schon her, seit Wolfgang diese Seite hier vertrauensvoll an mich abgetreten hat, ein Jahr, in dem sich auch in der PC Games einiges verändert hat – nicht nur diese Seite. Grund genug also, noch einmal auf die vergangenen 12 Monate zurückzublicken und alles Revue passieren zu lassen, was so geschehen ist. Wie gewohnt tun wir das mithilfe unseres sechsseitigen Jahresrückblicks. Was dabei sofort ins Auge sticht: Allzu viele PC-exklusive Triple-A-Spiele gab es im letzten Jahr nicht. Dass das kein besorgniserregender Trend sein muss, zeigt allerdings der Blick in die nahe Zukunft, denn im ersten Quartal 2019 erscheinen mit *Anno 1800* und dem neuen *Total War* gleich zwei äußerst vielversprechende Titel, bei denen Konsolenbesitzer in die sprichwörtliche Röhre gucken. Welche Titel uns sonst noch im nächsten Jahr erwarten, haben wir für euch in unserer Hit-Vorschau 2019 zusammengefasst – da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Eines der kommenden Highlights ist *Rage 2*. Der Shooter-Nachfolger wurde im Sommer überraschend angekündigt und sah in den ersten Trailern ebenso überraschend bunt aus. Nun haben wir die Entwickler exklusiv als nur eines von drei europäischen und zudem als einziges deutschsprachiges Magazin besucht und durften uns selbst davon überzeugen, dass immer noch genügend *Rage*-Essenz im Nachfolger steckt. Und nach mehreren Stunden in der offenen Welt können wir das nur bestätigen: Fans des Vorgängers dürften vollends zufrieden sein und sich über viele kleine Andeutungen und Charaktere aus dem Erstling freuen. Was es sonst noch an neuen Informationen gibt, lest ihr in Felix' großer Cover-Story.

Ebenfalls ganz im Trend in Sachen Endzeit liegt auch der kürzlich angekündigte neue Ableger der *Far Cry*-Reihe. Wie schon *Primal* zuvor ist *Far Cry: New Dawn* nicht etwa ein vollwertiger neuer Serienteil, sondern ein Spin-off. Dementsprechend flott geht es mit dem Release: Schon im Februar brechen wir in die US-Postapokalypse auf, die an das Setting von *Far Cry 5* anschließt. Alle bisherigen Infos fassen wir für euch in unserer Vorschau zusammen.

Noch einmal früher, nämlich schon Ende Januar, erscheint das Remake des Horror-Klassikers *Resident Evil 2*. Wir hatten auf einem Event noch einmal die letzte Chance, den Titel vor dem Test anzuspielen und sind nach wie vor von der Akribie begeistert, mit der Capcom das Urspiel modernisiert und ihm trotzdem treu bleibt – unsere Anspieleindrücke findet ihr im Aktuelles-Teil.

Ansonsten stehen noch die letzten großen Tests des Jahres an, auch wenn es der wohl wichtigste Dezember-Release – *Just Cause 4* – aufgrund der verkürzten Weihnachtsproduktion knapp nicht ins Heft geschafft hat. Hier lest ihr aber zeitnah den Test auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dafür haben wir mit *Darksiders 3*, *Fallout 76* und dem Überraschungs-Hit *Mutant Year Zero* zumindest namentlich hochkarätige Review-Kandidaten im Heft.

In unserem Magazin-, Hardware- und Extended-Teil warten wieder viele spannende Reportagen und Technik-Guides auf euch. Und Extended-Käufer freuen sich zudem über unsere Vollversion zu *State of Mind*, dem gerade einmal vier Monate alten Sci-Fi-Adventure von Daedalic! Und nun: Viel Spaß beim Schmökern und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Zu unserem Cover-Motiv von *Rage 2* gab es auch noch eine Alternative: einen einarmigen, fetten Mutanten. Unsere Wahl fiel relativ schnell ;) +++

+++ Als die Einladung zum Far-Cry-Spin-off-Event bei uns hereinflatterte, hatten wir diverse Theorien bezüglich der Thematik. Hier die schönsten: Ihr spielt einen Indianer zur Wildwest-Zeit. Ihr spielt einen Ninja im feudalen Japan. Es wird ein zweiter Teil von *Blood Dragon*. +++

+++ Chilligster Event des Monats: Für *Tropico 6* besuchte uns Kalypso in Fürth. Und ließ gleich noch einen Vorschau-Code da. Eigentlich mussten wir uns nicht mal bewegen. Top. +++

+++ Nettester Event des Monats: Für das Final Fantasy Fan Fest reiste Maria nach Las Vegas. Tja, liebe Kollegen, das kommt davon, wenn man keine Online-RPGs zockt. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Enttäuschung des Monats: Das ist natürlich ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen *Fallout 76* und *Underworld Ascendant*. Während Ersteres aber im Grunde durchschnittlich ist und nur aufgrund der hohen Erwartungen enttäuschte, ist Letzteres tatsächlich ein Griff ins Klo. Schade um die Serie. +++

+++ Verwirrung des Monats: Kurz vor Release von *Darksiders 3* veröffentlichte THQ Nordic einen Trailer, in dem Furys Pferd ausgiebig vorgestellt wurde. Blöd nur: Im Spiel selbst reitet ihr gar nicht und der Gaul kommt nur im Prolog vor. Kann man machen. +++

+++ Niemand hat was Tolles erwartet, die meisten bekamen nicht mal die Ankündigung mit und nun ist es da und tatsächlich echt gut – *Mutant Year Zero: Road to Eden* ist ein kleiner Überraschungshit. Hoffentlich kriegt zumindest das jemand mit. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 01/19



Auch die Kollegen der play⁴ blicken voraus ins nächste Jahr. Dank *Days Gone*, *Kingdom Hearts 3* und *The Last of Us: Part 2* gibt's aber thematisch doch so einige Unterschiede.

N-ZONE | Ausgabe 01/19



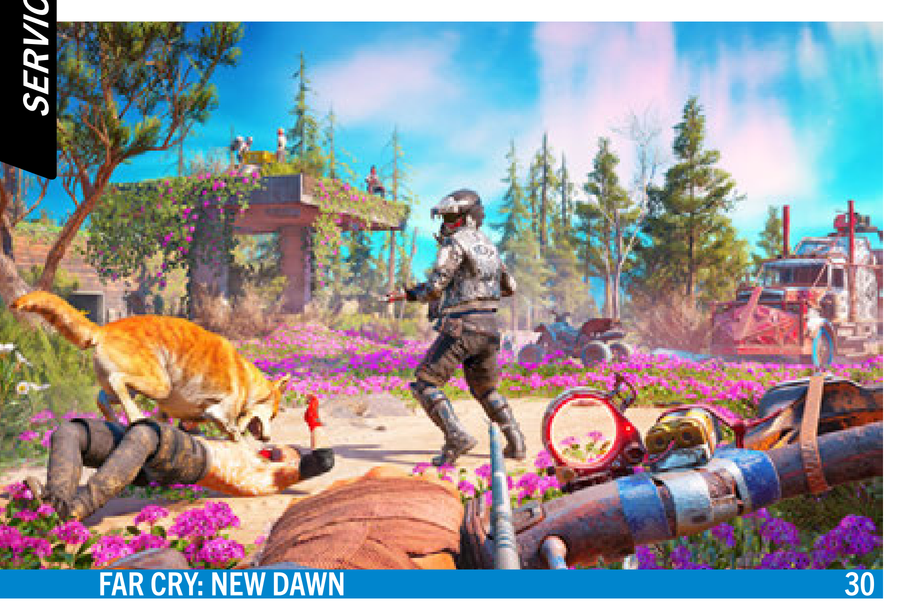
Super Smash Bros. Ultimate war das wohl am meisten erwartete Switch-Spiel des Jahres – und ist kurz vor Weihnachten ein echter Hit geworden. Außerdem: *Civ 6* jetzt auch auf Switch!

Games Aktuell | Ausgabe 01/19

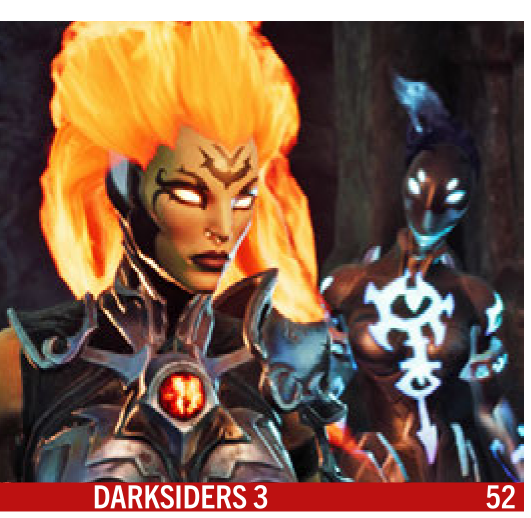


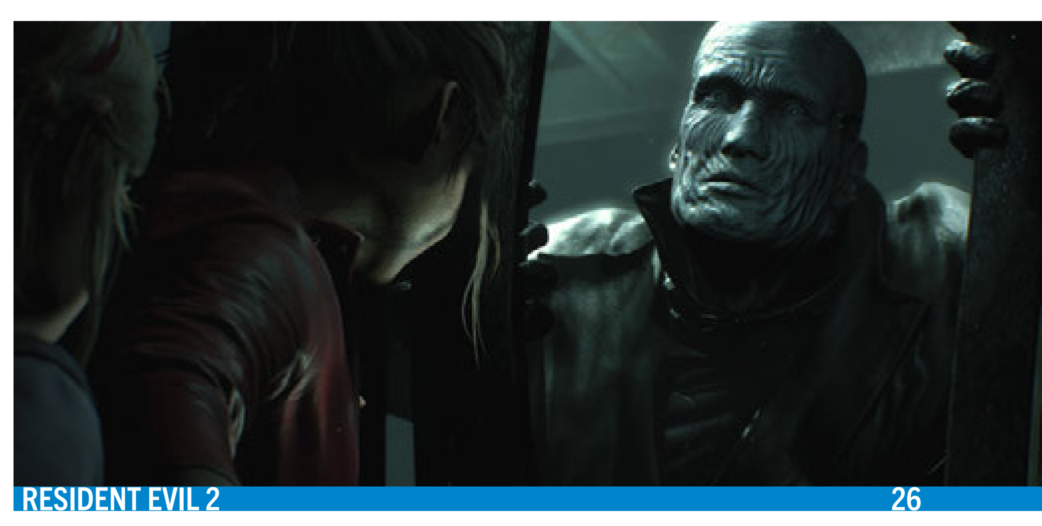
Die Kollegen der GA blicken ebenfalls voraus – widmen sich dabei jedoch der Hard- statt der Software und fassen alle bislang bekannten Gerüchte um die nächsten Konsolen zusammen.

INHALT 01/2019


FAR CRY: NEW DAWN 30


RAGE 2 12


DARKSIDERS 3 52


RESIDENT EVIL 2 26

AKTUELL

Rage 2 12
Hit-Vorschau 2019 20
Resident Evil 2 26
Far Cry: New Dawn 30
Tropico 6 34
Dirt Rally 2.0 36
Dual Universe 38
Final Fantasy Fan Fest + Final Fantasy XIV 40
Kurzmeldungen 46
Mobile Games Check 48
Most Wanted 50

TEST

Darksiders 3 52
Fallout 76 56
Mutant Zero: Road to Eden 62
Underworld Ascendant 64
Einkaufsführer 66

MAGAZIN

Branchenriesen: Sega 70
Jahresrückblick 2018 74
20 Jahre Half-Life 80
Vor zehn Jahren 86
Rossis Rumpelkammer 88

HARDWARE

Startseite 92
Einkaufsführer 94
Radeon RX 590: Hattrick 98
Musik für Spielerohren 106

EXTENDED

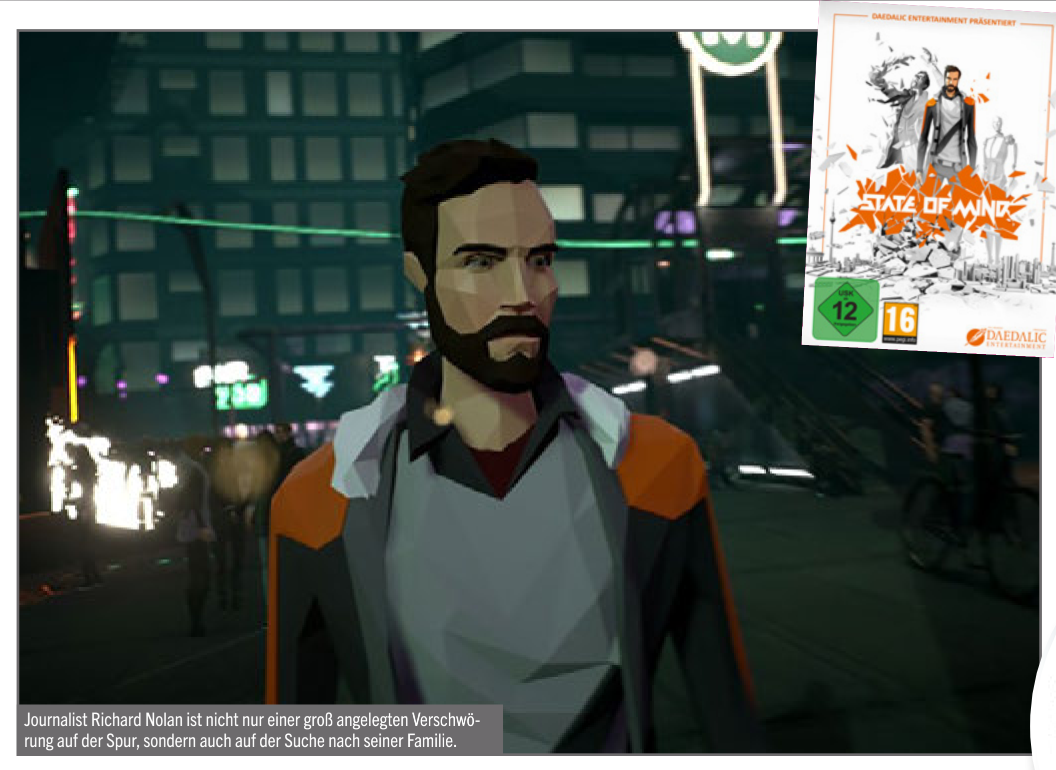
Startseite 115
Schwierigkeitsgrad in Spielen 116
Acht neue Gaming-Monitore 122
Raytracing in Battlefield 5 128

SERVICE

Editorial 3
Vollversion: State of Mind 6
Team-Vorstellung 8
Team-Tagebuch 10
Vorschau und Impressum 114

. . . und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION auf DVD



Journalist Richard Nolan ist nicht nur einer groß angelegten Verschwörung auf der Spur, sondern auch auf der Suche nach seiner Familie.



Der einzigartige Grafikstil des Spiels unterstreicht die dystopische Atmosphäre und überrascht immer wieder durch kreative Einfälle.



In der Zukunft des Spiels sehen sich die Menschen der totalen Überwachung ausgesetzt. Privatsphäre ist hier quasi gar nicht mehr gegeben.

STATE OF MIND

Berlin 2048 – die Welt steht am Abgrund. Ressourcen sind knapp, Krankheiten breiten sich aus, Luft und Trinkwasser sind verschmutzt, ausufernde Kriminalität, Krieg. Regierungen und Konzerne versprechen Heilung durch Fortschritt und ersetzen Menschen im öffentlichen Dienst durch Drohnen und humanoide Roboter. Alles ist miteinander vernetzt, Überwachung allgegenwärtig geworden. In diesem dystopischen Setting übernehmt ihr die Kontrolle über den Journalisten Richard Nolan, der einer Verschwörung auf der Spur ist und zudem seine verschwundene Familie sucht – im Verlaufe dieses Thrillers wechselt ihr zudem zwischen der realen Welt und einer virtuellen Utopie.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *State of Mind* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nach der Installation von der Disc startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Adventure
Publisher: Daedalic
Veröffentlichung: 15. August 2018

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8 32 Bit, 2,8 GHz Dual-Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 560 / Radeon 7770 mit min. 2 GB VRAM, 23 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7/8/10 64 Bit, 3 GHz Quad-Core CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750 Ti / Radeon R7 370 mit min. 4 GB RAM, 23 GB freier Festplattenspeicher

DVD 1

VOLLVERSION
- State of Mind

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

SPECIAL
- Battlefield 5 – Grafik PC min vs. max
- Fallout 76 – Atomic Store
- Fallout 76 – Kolumne

VORSCHAU
- Just Cause 4



DVD 2

TEST
- Battlefield 5
- Darksiders 3
- Fallout 76

SPECIAL
- Diablo Immortal
- Battlefield 5 – 5 Neuerungen
- Battlefield 5 – Levelsystem
- Battlefield 5 – Maps
- Best of Indie Games 2018
- Fallout 76 – Unboxing
- Fallout 76 – Character Editor
- Fallout 76 – Grafik PC min vs. max
- Fallout 76 – Tipps
- Schwarze Schafe



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
Red Dead Redemption 2 (PS4), *WoW: Battle for Azeroth*, *Far Cry 5*, *Battlefield 5*, *Mutant Year Zero: Road to Eden*

Hört gerade:
Unearth – *Extinction*; The Interrupters – *Fight The Good Fight*

Richtet weiter:
kontinuierlich seinen Hobbyraum ein. Letzte Ergänzungen: Weinregal, Lavalampe, Plattenspieler. Bald: 4K-Fernseher. Prioritäten …

Ist nach Jahren:
wieder von Pad- auf Filterkaffee umgestiegen. Bin plötzlich so wach!



MARIA BEYER-FISTRICH | Redaktionsleiterin Online



Spielt gerade:
Pathfinder Kingmaker, *The Bard's Tale 4*, *Spyro: Reignited Trilogy*

Hat geschaut:
Patriot (Absurdität over Substance …), alte Sci-Fi-und Horror-Schinken (*Phase IV*, *Jabob's Ladder*, *Videodrome*, *Project Brainstorm*)

Ist enttäuscht von:
der PlayStation Classic – dieser Haufen Schrott ist eine Frechheit und der besten Konsole aller Zeiten absolut unwürdig.

Freut sich:
Auf ein spannendes neues Jahr! Guten Rutsch!

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
Wieder *This War of Mine* für den Test im Schwestermagazin N-ZONE. Klar, lobenswert, die Thematik Zivilisten im Krieg mal zu behandeln, aber die Umsetzung … Vielleicht eine interessante Frage zum Diskutieren: Müssen Spiele Spaß machen?

Hört gerade: Midday Moonlight von Blackbird Hill

Versagt gerade bei:
dem Versuch, im ersten Level von *Overcooked 2* im Modus New Game Plus vier Sterne zu holen. Wie soll man das schaffen?! Bei den anderen Levels geht's ja noch, aber das? HELP

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt gerade:
Battlefield 5, *Call of Duty: Black Ops 4*, *Tropico 6* (Beta) und *Kingdom Rush: Vengeance* (iOS)

Liest aktuell:
Beastie Boys Book. Ich habe schon einige Bandbiografien in meinem Leben gelesen, aber noch nie eine so liebevolle, vollständige und zugleich interessante wie diese von meiner ehemaligen Lieblingsband – klare Kaufempfehlung!

Wünscht:
Allen Lesern eine besinnliche Weihnachtszeit und einen guten Rutsch!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
immer noch *Red Dead Redemption 2* (PS4), *Thronebreaker: The Witcher Tales*, *Star Wars: The Old Republic*

Hört gerade:
Mal wieder jede Menge Die Ärzte. Nachdem die beste Band der Welt endlich auch auf Spotify zu finden ist, geht das jetzt auch ganz bequem, ohne dass ich meine CD-Sammlung bemühen muss.

Wünscht:
Allen Lesern eine fröhliche Weihnachtszeit im Kreise ihrer Familien und einen guten Rutsch in das neue Jahr.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Flog schon wieder ins beschauliche Stockholm:
Neuer Anspieltermin von *Rage 2* bei Avalanche. Mein persönliches Highlight: der fröhliche Abend im Aifur, einem saugemütlichen Wikingerlokal.

Spielt derzeit:
Endless Space 2, *Mutant Year Zero: Road to Eden*, *Darksiders*, *Below*, *Red Dead Redemption 2* … und hoffentlich sonst nix mehr diesen Winter.

Genoss zuletzt:
Darksiders 3 und die Deinstallation von *Underworld Ascendant*.

Freut sich über Saschas neue Kaffeemaschine:
Und wird ihn 2019 gerne noch häufiger im Büro besuchen. Der hat's gut!

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Spyro: Reignited Trilogy. Inzwischen bin ich bei Teil 3 angekommen. 120, 100 und 117 Prozent, Baby! Außerdem endlich mal *Hellblade*.

Will:
In nächster Zeit endlich wieder mehr kreativ schreiben, nachdem das in den letzten paar Monaten arbeitsbedingt viel zu kurz gekommen ist.

Will außerdem:
Wieder öfter klettern gehen, nachdem die Leistung derzeit eher mau ist.

Freut sich:
Auf die Weihnachtsfeiertage bei der Familie im schönen Wiener Neustadt.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
FIFA 19, *WWE 2K19*, *Spider-Man* (PS4)

Liest gerade:
The Clash – Das offizielle Bandbuch

Hört gerade:
The Clash, Joe Strummer & The Mescaleros

Freut sich:
Auf den langen Weihnachtsurlaub. 2018 war aus persönlicher Sicht ein fantastisches, aber auch sehr anstrengendes Jahr. Da tut es gut, mal mitsamt Familie, Freundin, Hund und alten Freunden auszuspannen.

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Red Dead Online, *FIFA 19*

Schaut gerade:
Was Netflix sonst so zu bieten hat. Fürs Erste bin ich bei *F is for Family* hängen geblieben.

Hört entsprechend:
Oft den tollen Titelsong *Come And Get Your Love* von Redbone

War kürzlich:
Das erste Mal auf dem „weltberühmten" Nürnberger Christkindlesmarkt. War auch echt schön, aber keine lebensverändernde Erfahrung.

PAULA SPRÖDEFELD | Volontärin



Liest gerade:
Alle *Harry Potter*-Bücher mal wieder durch. Passend zu Weihnachten!

Schaut gerade:
Ziemlich viele Western, die eigentlich gar nicht mein Genre sind.

Lernt gerade:
wie man Webseiten programmiert. Ist gar nicht so unspannend wie ich immer gedacht habe!

Und sonst:
Freut sich auf Weihnachten und Silvester, ist aber auch gespannt auf das neue Jahr und was es so zu bieten hat.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

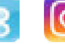
PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de







DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Despite all my rage

Für unsere Cover-Story düste Felix Ende November nach Stockholm. Dort durfte er nicht nur erstmals und deutschlandexklusiv die offene Welt des Shooters Rage 2 erkunden, sondern auch fleissig mit den Entwicklern plaudern. Warum sich Fans des Vorgängers keine Sorgen machen müssen und was es sonst noch Neues gibt, lest ihr dann weiter hinten im Heft.



Viva, Las Vegas

Die weiteste Reise nahm in diesem Monat unsere Online-Chefin Maria auf sich. Für sie ging es nämlich nach Las Vegas. Ohhhh, armes Mariechen ... Vor Ort schaute sie sich auf dem Final Fantasy Fan Festival um und brachte natürlich neben vielen Fotos und verrückten Eindrücken auch ein paar neue Infos zur Japano-Reihe mit.



Und es hat Bumm gemacht

Lukas reiste für uns diesen Monat ins ~~idyllische wunderschöne~~ verregnete London, um sich dort den neuesten Teil der Far-Cry-Reihe anzusehen. Der hört auf den Namen New Dawn, spielt in einer postapokalyptischen Welt und setzt seinen Fokus auf Crafting. Wer da sofort an Primal denkt, liegt wahrscheinlich gar nicht so verkehrt. Nur halt mit Feuerwaffen. Und anderer Technik. Wir haben übrigens keine Ahnung, was Lukas da auf dem Foto in der Hand hat.



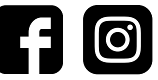
nickelodeon

Henry Danger

NEUE FOLGEN
AB 10. JANUAR
JEDEN DONNERSTAG
UM 18:40 UHR

nickelodeon







Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalanche Studios/id Software
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 14. Mai 2019

Rage 2

Gewalt, Motoren und pechschwarzer Humor: Wir haben uns exklusiv in die bizarre Open World von *Rage 2* gestürzt. **Von**: Felix Schütz

In den deftigen Schießereien müssen wir Walkers Nanotrite-Talente clever kombinieren.

Hier regiert der Wahnsinn: Mit irrem Gekicher stürmt ein Ödlandbandit heran, wir klatschen ihn mit einer Handbewegung gegen die Wand. Seine Kumpels werden von einem explodierenden Benzintank verschlungen, ihr Anführer findet im gleichen Augenblick durch einen messerscharfen Wingstick sein Ende. Blitzschnell feuern wir eine letzte Salve in Richtung der Gegner, bevor wir Anlauf nehmen, per Doppelsprung in die Luft wirbeln, dann steil nach unten sausen und beim Aufprall die Faust in den Boden rammen – eine Druckwelle wird freigesetzt, die auch den letzten Schurken … nun, sagen wir von den Füßen fegt. „Das war großartig!", lobt Tim Willits. Tim ist der Studio Director von id Software und er hat recht: Die Kämpfe von *Rage 2* fühlen sich klasse an. Wild, überdreht und blutig, aber gepaart mit bitterbösem Humor, der die überzeichnete Gewalt spürbar entschärft. Das wussten wir schon. Unklar dagegen: Wie kombinieren die Entwickler ihre Ballereien im id-Software-Stil mit einer riesigen Open World? Machen die Fahrzeuge Spaß? Gibt's eine vernünftige Story? Und vor allem: Ist *Rage 2* überhaupt ein „richtiges" *Rage*?

Auf all diese Fragen haben wir nun Antworten: Als einzige deutschsprachige Redaktion statteten wir den Avalanche Studios in Stockholm einen weiteren Besuch ab, spielten eine brandneue Version des Open-World-Spektakels und plauderten mit den Entwicklern. Neben fetzigen Ballereien und jeder Menge schwarzem Humor erlebten wir dabei auch ein paar Überraschungen!

Rage für ein neues Zeitalter

Zu Beginn ergreift Tim Willits das Wort. Er ist bereits seit 23 Jahren im Geschäft, fing damals bei id Software als Levelbastler an, wirkte später maßgeblich an *Quake*, *Doom 3* und schließlich an *Rage* mit. Spiele, die eigentlich für blutige Action und starke Technik bekannt sind. Doch heute möchte Willits zuerst über die Handlung reden. Das lässt tief blicken, denn die Story von *Rage 2* soll viel mehr bieten als der Vorgänger, der vor sieben Jahren nicht ganz die ho-

EXKLUSIV: ZU BESUCH BEI AVALANCHE STUDIOS

Als einzige deutschsprachige Redaktion und als nur eines von vier Teams weltweit flogen wir Ende November nach Stockholm und besuchten die Avalanche Studios (*Just Cause 4*, *Mad Max*). Dort hatten wir zwei Stunden lang die Gelegenheit, eine brandneue Fassung von *Rage 2* am PC auszuprobieren. Außerdem zeigten uns die Entwickler jede Menge bislang geheimer Inhalte und standen uns in Interviews Rede und Antwort. Für unsere Titelstory plauderten wir über eine Stunde lang mit Tim Willits (Studio Director id Software), Magnus Nedfors (Game Director Avalanche Studios), Odd Ahlgren (Narrative Director Avalanche Studios) sowie mit Loke Wallmo (Narrative Designer Avalanche Studios).



▲ Rund 2 Stunden lang spielten wir die PC-Version von *Rage 2*.

◀ Von links nach rechts: Magnus Nedfors (Game Director Avalanche Studios), Tim Willits (Studio Director id Software) und Redakteur Felix Schütz


Dicke Wummen und sattes Trefferfeedback: Für die Shooter-Kämpfe stand id Software beratend zur Seite.

um Angriffen auszuweichen, auf der Spur zu bleiben und natürlich, um die herrlich befriedigenden Explosionen zu genießen. Anschließend sind die feindlichen Buggys an der Reihe, die allerdings durch einen Energieschild geschützt sind. Also werfen wir den Turbo an, drängeln uns zwischen die Panzerkarren und feuern einen Impuls ab, der die Rüstung der Feinde zerfetzt. Als Letztes ist das dicke Hauptfahrzeug dran, eine stählerne Festung auf Rädern, die uns mit heftigem Artilleriefeuer zusetzt. Wir visieren Schwachpunkte an, weichen aus und feuern, was das Zeug hält; das spielt sich arcadig, aber auch spaßig! Als auch dieser Teil geschafft ist, springt unsere Demo an einen ganz anderen Teil der Welt – und überrascht uns mit einem vertrauten Anblick.

hen Erwartungen erfüllen konnte. Darum bekam *Rage 2* ein frisches Konzept verpasst und wanderte in die Hände eines neuen Entwicklerteams: Diesmal kümmern sich die schwedischen Krawallexperten der Avalanche Studios um die Umsetzung, id Software ist nur noch in beratender Funktion an Bord. Trotzdem stellen wir beim Anspielen fest, dass sich der Shooter viel näher am Original bewegt als wir anfangs dachten: *Rage 2* wird kein x-beliebiges Actionspiel mit drangeflanschter Lizenz, sondern eine echte Fortsetzung!

Moderne Zeiten

Rage 2 spielt 30 Jahre nach dem Vorgänger und ist erneut in den USA angesiedelt, die durch einen Meteoriteneinschlag völlig verwüstet wurden. Um der drohenden Vernichtung zu entgehen, schloss die Menschheit zuvor ausgewählte Leute in Archen ein, eine Art Hightech-Bunker, in denen sie bis zu ihrer Wiedererweckung schlummern sollten. Als sie schließlich Jahrzehnte später an die Erdoberfläche zurückkehrten, fanden sie ein trostloses Ödland vor, in dem Mutanten und Banditen Jagd auf wehrlose Siedler machen. In all dem Elend hat sich die Obrigkeit zur neuen Militärmacht erklärt. Diese technisch hochgerüstete Truppe unter der Führung von General Cross kassierte im ersten *Rage* eine schwere Niederlage und wurde anschließend in den Untergrund gedrängt. Nun, 30 Jahre später, kehren General Cross und die Obrigkeit zurück und starten einen neuen Versuch, das Ödland mithilfe von Hightech-Soldaten und Mutanten zu erobern.

Das erlebt unser Held gleich zu Beginn am eigenen Leib: Wir spielen Walker, einen der letzten Ranger, der mit ansehen muss, wie die Obrigkeit seine Heimat in Schutt und Asche legt. Walker schwört Rache – und da kommen natürlich wir ins Spiel. Bevor es losgeht, gibt's aber noch eine kleine Überraschung: Walker ist nicht zwingend männlich, wir können *Rage 2* auch komplett als Frau spielen! „Das war übrigens von Anfang an geplant, wir wollten es nur erst jetzt bekannt geben", verrät uns Loke Wallmo (Narrative Designer). Das Geschlecht hat zwar spielerisch null Auswirkungen, aber da Walker voll vertont ist, dürfte es all jene freuen, die das Abenteuer lieber aus weiblicher Sicht erleben wollen.

Shooter-Wahnsinn auf dem Asphalt

Unsere zweistündige Demo beginnt am Steuer des Phönix, eines schwer gepanzerten Kampf-Buggys. Die Karre ist mit Maschinengewehren, Impulswellen und zielsuchenden Raketen bewaffnet und lässt sich im Spielverlauf noch mit weiteren Upgrades ausstatten. Unser Auftrag: Wir sollen einen Konvoi aufhalten, was sich in *Rage 2* üblicherweise mit „schrottreif schießen" übersetzen lässt. Wir treten aufs Gas und schließen zur rollenden Eskorte auf, die aus Motorrädern und Musclecars besteht. Zuerst pfeffern wir die feindlichen Bikes von der Fahrbahn, die ihrerseits versuchen, uns mit elektrisch geladenen Minen aufzuhalten. Durch großzügiges Auto-Aiming fällt die Action hier zwar eher anspruchslos aus, doch dafür bleibt mehr Zeit,

Willkommen zu Hause!

Im Dunkel der Nacht finden wir uns in einer Wüste wieder, vor Walkers Motorhaube türmt sich das hell erleuchtete Wellsprings auf. Diese einst trostlose Siedlung hat sich seit dem letzten *Rage* weiterentwickelt, sie ist nun mit kreischbunten Anzeigen gepflastert, aus Lautsprechern dröhnen die Werbeslogans gieriger Straßenhändler. Doch als wir durch die Stadt marschieren, erkennen wir das alte Wellsprings eindeutig wieder! Straßen und Gebäude sind ähnlich angeordnet wie im Vorgänger, NPCs flanieren durch die Gassen oder zischeln uns von der Seite an, überall sind witzige Details und Dialoge versteckt. Fun fact: Tim Willits hat sich als Easter Egg ins Spiel geschmuggelt: Wir entdecken ihn als NPC „Wimothy Tillits" in einer Seitenstraße – mit runtergelassenen Hosen, auf dem Klo sitzend, friedlich eine tote Ratte streichelnd. Also völlig normal.

Wenn wir Passanten ansprechen, erhalten wir Nebenaufgaben oder Informationen, die uns zu geheimen Orten bringen. Selbst die Kostüme


Loosum Hagar lernten wir in *Rage* als junge Frau kennen. Nun ist sie die Bürgermeisterin von Wellsprings.


Die Obrigkeit versucht das Ödland mithilfe von technisch aufgemotzten Mutanten zu erobern.

Euer Fahrzeug verbessert ihr mit vielfältigen Upgrades. Walker soll alles fahren können, was Räder hat, darunter auch blitzschnelle Bikes.

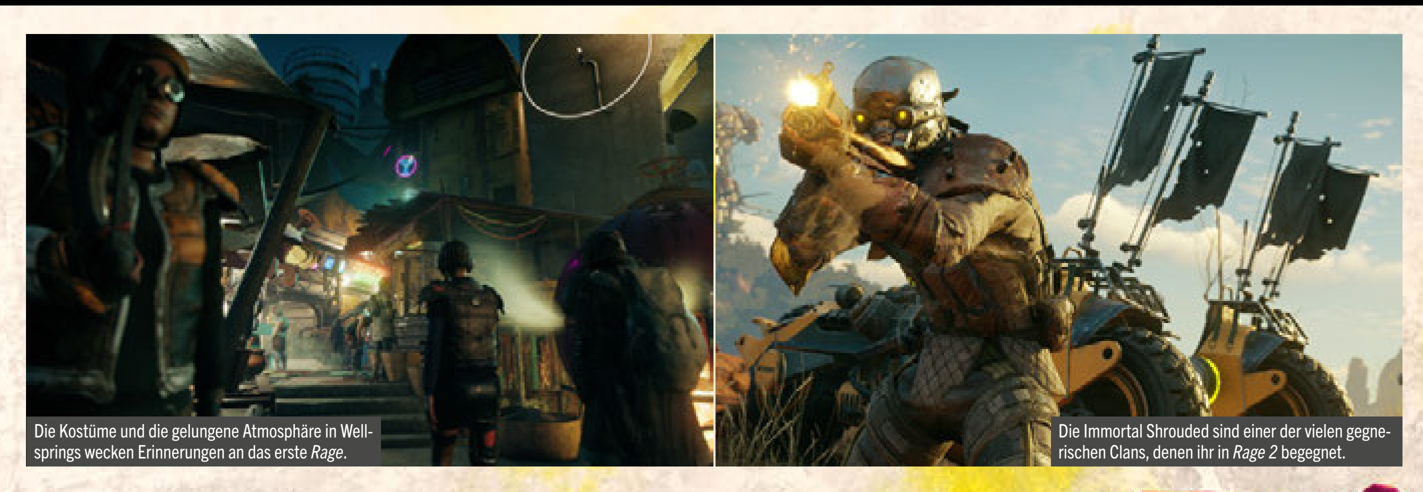
der NPCs und Händler erinnern stark an das erste *Rage* – hier merkt man deutlich, dass sich Avalanche bemüht, auch die Fans des Vorgängers wieder ins Boot zu holen. Prima!

Wir müssen uns zwingen, Wellsprings nicht noch länger zu erkunden, schließlich wartet ein Missionsziel auf uns: Wir sollen die Bürgermeisterin treffen, da wir ihre Hilfe im Kampf gegen die Obrigkeit benötigen. Doch noch während wir uns mit dem Türsteher zanken, fliegen schon wieder die Fetzen: Eine Horde Söldner greift aus heiterem Himmel das Bürogebäude an, wir lassen die Waffen sprechen. Danach geht's per Aufzug hinauf zur Bürgermeisterin, die sich als Loosum Hagar entpuppt. Wem das nix sagt: Im ersten *Rage* haben wir sie als kesse Jugendliche kennengelernt, die uns das Wingstick-Werfen beibrachte! Nun lenkt sie die Geschicke von Wellsprings und hat sich dabei einen mächtigen Feind gemacht: Klegg Clayton, der missratene Sohn des ehemaligen Bürgermeisters, den wir im Vorgängerspiel getroffen haben. Klegg hat es auf Loosums Amt abgesehen und will ihr den Machtposten um jeden Preis abjagen. Loosum fehlen jedoch die nötigen Beweise, um ihm das Handwerk zu legen. Deshalb sollen wir eine Wanze in Claytons Büro installieren, die ihn als Drahtzieher hinter dem Angriff enttarnt. Doch Clayton wird uns niemals empfangen, solange wir nicht unseren Wert unter Beweis gestellt haben. Mit anderen Worten: Wir müssen etwas Brutales oder Verrücktes tun, idealerweise beides! Deshalb hat Loosum schon eine Idee: Wir sollen unser Können beim Wettrennen demonstrieren, außerdem müssen wir an der berüchtigten Show „Mutant Bash TV" teilnehmen. Zeit für eine Spritztour!

So funktioniert *Rage 2*

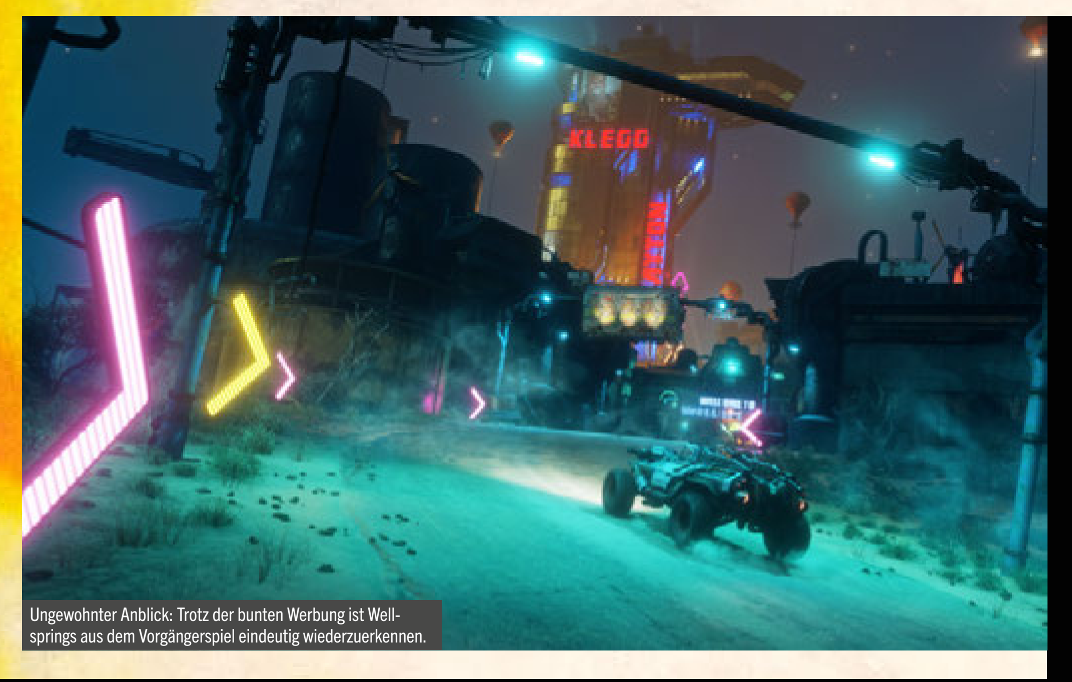
Als wir mit unserem Phönix-Buggy hinaus in die Wüste brettern, erfahren wir endlich, wie *Rage 2* aufgebaut ist: Das ganze Spiel ist um drei Hauptfiguren gestrickt! Loosum Hagar ist eine von ihnen, die beiden anderen sind der Rebellenanführer Captain John Marshall sowie der greise Wissenschaftler Kvasir, die wir beide schon aus dem Vorgängerspiel kennen. Für jede Hauptfigur gibt es eine eigene Handlungsreihe, in der wir spezielle Story-Missionen, aber auch verschiedenste Nebenaufträge und Aktivitäten erledigen müssen. Dadurch erhöht sich im Laufe der Zeit der Einflusslevel des jeweiligen Charakters, bis er schließlich in der Lage ist, Walkers Rachefeldzug zu unterstützen. Im aufgeräumten Menü haben wir jederzeit im Blick, wie weit der jeweilige Charakter „aufgelevelt" wurde und wann wir unseren Angriff auf General Cross starten können – diese letzte Mission wird im Spiel „Project Dagger" genannt. Tiefergehende Fraktionsentscheidungen oder Rollenspielelemente gibt es allerdings nicht, die Entwickler verzichten ganz bewusst darauf – schließlich soll *Rage 2* kein *Fallout* werden.

Das Aufleveln der Hauptfiguren hat noch einen wichtigen Nebeneffekt: Jeder Charakter steht für einen eigenen Talentbaum! Indem wir Missionen und Ziele in der offenen Welt erfüllen, erhalten wir Punkte für die drei Talentbäume, in denen



Die Kostüme und die gelungene Atmosphäre in Wellsprings wecken Erinnerungen an das erste *Rage*.

Die Immortal Shrouded sind einer der vielen gegnerischen Clans, denen ihr in *Rage 2* begegnet.



Ungewohnter Anblick: Trotz der bunten Werbung ist Wellsprings aus dem Vorgängerspiel eindeutig wiederzuerkennen.

jeweils dutzende Upgrades auf Walker warten. John Marshall verbessert beispielsweise den Munitionsvorrat oder unsere Nahkampfangriffe. Bei Loosum gibt es dagegen Upgrades für Wingsticks und Handwerk sowie günstigere Händlerpreise. Und Doktor Kvasir sorgt etwa mit aufgemotzten Scannern und Kampfboostern für spürbare Erleichterung. Hinzu kommt noch ein vierter, kleinerer Talentbaum, der Walkers Schwester Lilly zugeordnet ist; sie kümmert sich um die Verbesserung von Walkers Fuhrpark. Bei Lilly können wir außerdem jederzeit per Funk unsere Karre anfordern, wenn sie uns mal abhandengekommen ist – ein Tastendruck und schon steht die Mühle vor uns. Realistisch? Nein. Aber so praktisch!

Erkunden auf eigene Faust

Das Ödland soll voller Nebenaktivitäten stecken, wir zählen allein 19 verschiedene Missionstypen nur für die drei Hauptfiguren: Kopfgeldjagden, Mutantennester ausheben, Zivilisten retten und vieles mehr, außerdem wird es noch weitere Beschäftigungen wie Erkundungsaufträge, Wettrennen, optionale Bosskämpfe oder Schatzsuchen geben, die darauf warten, in der Spielwelt entdeckt zu werden. Schön: Im Gegensatz zu manch anderem Open-World-Titel ist die Übersichtskarte nicht von Anfang an mit Icons zugepflastert – die Entwickler wollen, dass man sich selbst umsieht und die Welt, die komplett ohne Ladezeiten auskommt, zuerst auf eigene Faust erkundet! Einzig die Missionsziele werden direkt eingezeichnet. „Die Karte ist nur ein Werkzeug beim Erkunden. Sie soll nicht der Antrieb für den Spieler sein, indem er Fragezeichen auf der Map abklappert.“ erklärt uns Magnus Nedfors, Game Director von *Rage 2*. Und wer doch mal eine Richtungshilfe braucht, kann beispielsweise Notepads und Notizen finden, die uns viele Hintergründe zur Spielwelt verraten. „Wenn du auf Lore stehst, wirst du dieses Spiel lieben. Wir haben massig davon!“, erklärt Tim Willits zufrieden. Manche der gesammelten Hinweise fügen Walkers Übersichtskarte neue Markierungen hinzu, außerdem gibt es Händler, die wichtige Locations gegen einen Preis verraten. Neben versteckter Beute oder Banditenlagern erfahren wir so auch die wichtigen Standorte der wertvollen Archen: Diese Hightech-Bunker sind stets mit einer Herausforderung verbunden, halten aber wichtige Upgrades, Waffen und neue Fähigkeiten bereit. Auf keinen Fall verpassen!

Nur fliegen ist schöner

Anders als in *Rage* oder in *Mad Max*, das ebenfalls von Avalanche entwickelt wurde, seid ihr in *Rage 2* nicht nur in trockenen Wüsten unterwegs: Die Welt hat sich in den drei Jahrzehnten stark verändert, neue Klimazonen prägen nun die Landschaft, die früher mal die USA waren. Ihr seid in Steppen, Wäldern, Dschungeln und Oasen unterwegs, die sich zu den bekannten Wüsten- und Ruinenszenarien des Vorgängers gesellen, sogar Sümpfe wird es geben, in denen Walker mit einem Propellerboot auf Entdeckungstour gehen muss. Und das soll sich lohnen: Wer die Augen offen hält, erbeutet vielleicht sogar den Ikarus-Minikopter, ein kleiner Ein-Mann-Hubschrauber, der nicht Teil der Hauptquest, sondern als Belohnung für Spieler gedacht ist, die aufmerksam die Welt erforschen. Zwar konnten wir den pfeilschnellen Ikarus noch nicht selbst fliegen, doch immerhin zeigte uns Magnus Nedfors, wie bequem man damit die riesige Welt erkundet und schwer zugängliche Bereiche erschließt. Cool!

Ballern wie die Profis

Auf dem Weg zu unserem Missionsziel machen wir einen Abstecher zu einer alten Tankstelle am Wegesrand, in der sich eine Banditengruppe eingenistet hat. Wenn es uns gelingt, die Bande auszuschalten, winken uns Fortschrittspunkte in Loosums Talentbaum. Obendrein locken als zusätzlicher Anreiz fünf versteckte Beutekisten, die beispielsweise Geld oder seltene Handwerksmaterialen enthalten können. Eine Einblendung verrät uns den Schwierigkeitsgrad des optionalen Auftrags: Einer von zehn Totenschädeln bedeutet, dass hier auch Einsteiger willkommen sind – das sollte zu schaffen sein. Denkste! Wir haben anfangs unsere liebe Not, am Leben zu bleiben. Zwar agieren die Gegner oft alles andere als schlau und rennen auch gerne mal direkt in unser Mündungsfeuer, doch dafür setzen sie sich heftig zur Wehr. Wer *Rage 2* wie einen klassischen Deckungsshooter spielt, sieht hier kein Land. Die einzige Chance auf Erfolg: Wir müssen in Bewegung bleiben und unsere Talente clever kombinieren! Denn Walker verfügt zwar über ein stattliches Waffenarsenal, doch seine (oder ihre) Stärken liegen in den Nanotrite-Fähigkeiten. Das sind übermenschliche Talente, die sich im Spielverlauf finden und danach weiter verbessern lassen. Beispielsweise kann Walker mit einem Dash blitzschnell zur Seite ausweichen oder per Doppelsprung eine höhere Ebene erreichen. Auf späteren Ausbaustu-



Klegg Clayton ist ein schmieriger Widerling und erinnert – wohl nicht rein zufällig – an den heutigen US-Präsidenten.


Bei Mutant Bash TV kämpft man auf engem Raum gegen immer stärkere Gegnerwellen.

fen kann unser Held sogar kurzzeitig schweben – wer nun also beide Talente kombiniert, kann die heranstürmenden Gegner elegant ausmanövrieren, dem feindlichen Kugelhagel ausweichen und vielleicht noch eine Granate zwischen den Angreifern platzieren! Zu den offensiven Talenten zählt die Shatter-Fähigkeit, die *Star Wars*-Fans wohl einfach als „Force Push" bezeichnen würden: Mit einer Handbewegung stößt Walker Gegner oder Objekte von sich weg, befördert Feinde so in einen Abgrund oder schleudert sie gegen eine Wand. Mit Ground Slam lässt sich Walker dagegen aus der Höhe herabsausen, was leicht gepanzerte Ziele in der Umgebung zuverlässig plattmacht. Pro-Tipp: Kombiniert das Talent mit dem Doppelsprung, das verstärkt den Schaden enorm!

Die Entwickler werden uns später noch weitere Neuerungen präsentieren, etwa die Vortex-Fähigkeit, die Gegner und Objekte – darunter auch explosive Fässer und Granaten – aus der Umgebung ansaugt. Ebenfalls neu: Walker kann nun einen Energieschild auf dem Boden platzieren, der feindliche Geschosse abwehrt. Außerdem zerbröselt die Barriere zuverlässig jeden Gegner, den Walker per Shatter-Attacke hineinstößt. Sie lässt sich zudem prima mit dem Wingstick kombinieren: Dieser rasiermesserscharfe Bumerang kehrt aus dem ersten *Rage* zurück, lässt sich auf Ziele aufschalten und lässig um die Ecke werfen. Ebenfalls mit dabei: Kleine automatische Geschütztürme und fliegende Drohnen, die man beim Händler kaufen oder aus gesammeltem Schrott zusammenbasteln kann – sehr praktisch!

Walkers wichtigste Eigenschaft ist aber der Overdrive-Modus: Der wird verfügbar, wenn genügend Feinde erledigt wurden, dann verpasst er Walker für kurze Zeit einen mächtigen Schadensbonus. Außerdem sorgen besiegte Gegner in diesem Modus dafür, dass sich Walkers Lebenspunkte zügig wiederherstellen, sodass man voll in die Offensive gehen und sich beherzt durch die Gegnerreihen kämpfen kann. Das macht nicht nur Spaß, sondern ist auch schlichtweg überlebenswichtig: Vor allem auf hohen Schwierigkeitsgraden wird der Overdrive zu Walkers nützlichstem Werkzeug, um neue Lebenskraft zu tanken. Alternativ kann man aber auch kostbare Heilinjektionen nutzen oder die wertvollen Feltrite-Kristalle aufheben, die besiegte Gegner manchmal hinterlassen – die sorgen nicht nur für ein wenig Heilung, sondern dienen auch als Währung für gewisse Upgrades.

Werkzeuge der Zerstörung

Walkers Waffenarsenal kann sich ebenfalls sehen lassen: Bereits die typischen Pistolen, Shotguns und Maschinengewehre fühlen sich klasse an und überzeugen mit einem satten Trefferfeedback – hier merkt man deutlich, dass id Software mit an Bord ist und Avalanche bei der Umsetzung der Shooter-Mechaniken gut beraten hat. Je nach Situation geraten getroffene Gegner auch mal ins Straucheln, teilweise müssen wir ihnen sogar erst den Helm oder Teile der Körperpanzerung vom Leib schießen, bis sie überhaupt verwundbar werden. Hier dürfte auch das Crafting-System ins Spiel kommen, denn mit gesammelten Ressourcen, die überall in der Welt verteilt sind, kann Walker auch seine Nanotrite-Fähigkeiten und Waffen verbessern – wenn also mal wieder eine Horde dick gepanzerter Gegner anrückt, wäre es vielleicht an der Zeit, in ein paar frische Verbesserungen zu investieren.

Peter Johansson, der leitende Combat Designer, zeigt uns außerdem ein paar brandneue Waffen, die wir bequem per Ringmenü auswählen: So wird es eine Art Magnetkanone geben, die zielsuchende Projektile verschießt und damit Feinde und Objekte markiert. Löst man dann das Sekundärfeuer aus, werden die zuvor markierten Ziele blitzschnell aneinandergezogen – effektiv und ziemlich lustig! „Intern bezeichnen wir das Ding übrigens als Youtube-Kanone." scherzt Tim Willits, denn er hofft, dass sich viele Spieler finden, die mit der Knarre allerlei verrücktes Zeug anstellen und das Erlebte auf Video festhalten.



Der Mini-Helikopter Ikarus liegt nicht auf dem Hauptpfad, sondern belohnt erkundungsfreudige Spieler.

Mit der Nanotrite-Fähigkeit Shatter stößt Walker seine Gegner weg. Das Talent lässt sich ausbauen.

Derbe Unterhaltung

Nach dem überraschend harten Kampf an der Tankstelle schwingen wir uns wieder hinters Lenkrad. Allerdings haben wir nun so viel rumgetrödelt, dass wir in unserer knappen Spielzeit leider nur noch eine der beiden Hauptquests lösen können: Natürlich entscheiden wir uns gegen das Wettrennen und für Mutant Bash TV, schließlich war die derbe Spielshow schon ein Highlight im ersten *Rage*! Bei der Sendestation angekommen, empfängt uns die Moderatorin Desdemonya, eine ebenso schrille wie diabolische Frau, die sich bevorzugt mit halbnackten Tänzern umgibt, von denen sie sich zwi-



Obwohl manche NPCs noch detailarm wirken, sind die schrillen Hauptfiguren schön ausgearbeitet.

EDITIONEN UND VORBESTELLERBONI: WELCHE FASSUNG BIETET WAS?

Rage 2 kommt in mehreren Ausführungen daher und bietet zudem noch einige Extras für Vorbesteller.

DIE NORMALE EDITION (60 EURO)
Hier sind keine Boni enthalten. Wer *Rage 2* allerdings vorbestellt, erhält Zugriff auf einen besonderen Nebenauftrag mit dem Titel „Kult des Totengottes“. In dieser Mission stößt Walker auf einen unheimlichen Kult von durchgedrehten Mutanten, die einen gewissen Nicholas Raine anbeten – den Protagonisten aus dem ersten *Rage*! Als Belohnung winken eine besondere Rüstung, ein spezieller Mutanten-Monstertruck-Skin und die Siedler-Pistole aus dem ersten *Rage*. Die PC-Version von *Rage 2* lässt sich für etwa 60 Euro vorbestellen.

DELUXE EDITION (80 EURO)
Die Deluxe Edition umfasst zahlreiche Extras, darunter „Das Erwachen der Geister“, eine bislang noch unbekannte Kampagnen-Erweiterung, deren Inhalt erst später enthüllt werden soll. Ebenfalls mit dabei: Die BFG-Superknarre aus *Doom* und Cheat-Codes, mit denen ihr das Ödland nach Lust und Laune verwüsten könnt. Außerdem gibt's einen nicht näher definierten Fortschrittsbooster, eine Standarte für eure Karre und alle Vorbesteller-Extras (siehe links).

WINGSTICK EDITION (80 EURO)
Die physische Wingstick-Edition ist nur bei Gamestop erhältlich und entspricht inhaltlich der Deluxe-Edition. Hier steckt allerdings noch eine Wingstick-Replik in der Schachtel.

COLLECTOR'S EDITION (130 EURO)
Die Sammlerausgabe von *Rage 2* ist wie erwartet das dickste und teuerste Paket. Das Highlight: Ein sprechender Kopf von Ruckus der Brecher, also dem gleichen Mutantenboss, den wir bei unserem Anspieltermin erledigt haben. Die Plastikrübe – deren Qualität wir nicht mal erahnen können – verfügt über einen Bewegungssensor und soll laut Bethesda nicht nur sprechen, sondern sogar singen können. Ist das noch Spaß oder schon Folter? Zusätzlich stecken noch ein Poster und eine Steelbook-Hülle im Paket, sämtliche Extras der Deluxe Edition sind natürlich ebenfalls enthalten.





schendurch auch gerne mal ein Gläschen frisch gezapftes Blut genehmigt. Loke Wallmo (Narrative Designer) grinst uns zufrieden an: „Starke, ikonische Charaktere haben *Rage* schon immer ausgezeichnet. Und im zweiten Teil versuchen wir sie noch verrückter und schrulliger zu machen!“

Beim Ablauf von Mutant Bash ist dafür alles beim Alten geblieben: Wir müssen mehrere Arenen überstehen, in denen wir Wellen von Mutantengegnern abwehren. Und dabei scheitern wir zunächst kläglich: Schon im dritten Raum kesseln uns die Gegner ein, schließlich machen uns einige Fernkämpfer mit Brandbomben platt. Also beschließen wir, zurück nach Wellsprings zu gehen – dank der Schnellreise ein Klacks, wir wählen das Ziel einfach per Karte aus und sind kurz darauf zurück in der Stadt. Dort decken wir uns großzügig bei den Händlern mit Munition, Heilspritzen und ein paar automatischen Mini-Geschütztürmen ein. So gerüstet kehren wir in die Mutantenarena zurück und kämpfen uns bis zu einem Miniboss durch, ein fetter Riesenmutant mit schwerer Minigun, der uns die Hölle heiß macht, während wir versuchen, die übrigen anstürmenden Gegner abzuwehren. Spätestens hier wird das Kombinieren der Nanotrite-Fähigkeiten unverzichtbar! Nachdem wir die Show gemeistert haben, lassen wir uns noch kurz als neuen Shooting-Star feiern und machen uns dann auf den Weg zu Klegg Clayton. Zeit für das Finale!

Make the Wasteland great again

Walkers Ruf eilt ihm voraus, denn in Claytons Club werden wir herzlich begrüßt. Inmitten von Tänzern und wummernden Bässen hockt ein fetter Typ mit schriller Frisur und kleinem Ventilator auf der Schulter: Klegg Clayton. Wir begleiten ihn hinauf in sein Büro, wo uns der schmierige Typ unentwegt zuquatscht, von seinen angeblichen Erfolgen prahlt, von seinem großen Einfluss und seinem Anrecht auf ein politisches Amt. Je länger er redet, desto eher wird uns klar: Dieser Typ ist nicht irgendeine Kunstfigur, sondern eine bittere Anspielung auf keinen Geringeren als den US-Präsidenten und lebenden Beweis dafür, dass die Menschheit zum Scheitern verurteilt ist: Donald Trump. Als wir die Entwickler auf die offensichtliche Ähnlichkeit zwischen Clayton und Trump ansprechen, macht Willits ein erstauntes Gesicht: „Echt? Wäre mir jetzt gar nicht aufgefallen.“ Magnus schaut derweil auf seine Füße und verkneift sich ein Lächeln: „Mir auch nicht.“ Tim betont aber schnell, dass id Software keinesfalls ein politisches Statement abgeben will: „Wir wollen nur spaßige Spiele machen. Aus der Politik halten wir unsere Nase raus!“

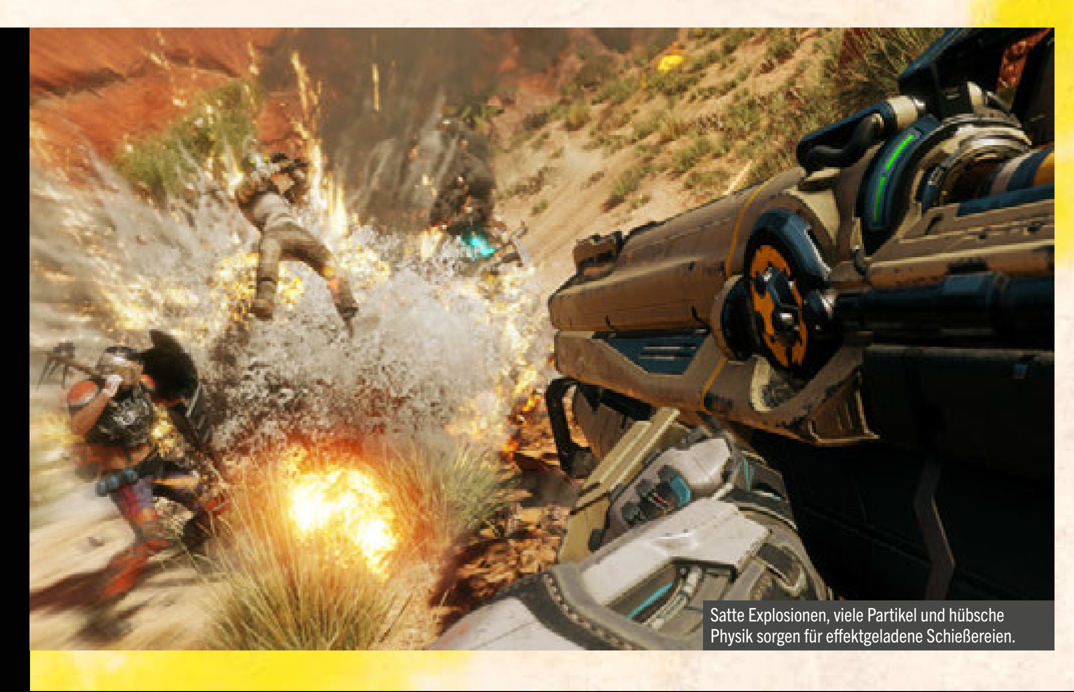
Clayton verlässt das Büro, wir nutzen darum die Gelegenheit und installieren die Wanze an seinem Computer. Nun müssen wir nur noch den Aufzug nach unten nehmen und verduften – doch Clayton meldet sich über Funk und gibt selbstherrlich zu, dass er uns in eine Falle gelockt hat: Der Aufzug fährt hinab in den Keller, in eine alte Kanalisation, wo uns Ruckus the Crusher erwartet – ein riesiger Mutantenboss. Auch hier sind wieder kombinierte Fähigkeiten gefragt, einfach nur draufhal-


Obwohl *Rage 2* ein durchgedrehtes Actionfest voll schwarzem Humor wird, fehlen auch die ernsten Untertöne nicht.


Die Fahrzeugsteuerung reagierte beim Anspielen noch etwas sensibel, machte aber schon viel Spaß!

ten und Magazin leer ballern ist keine Option: Sobald der Fleischberg auf uns zustürmt, müssen wir beispielsweise per Dash und Doppelsprung blitzschnell ausweichen, außerdem ist es ratsam, hier Geschütze oder Drohnen einzusetzen, die das Vieh für einen Augenblick ablenken.

Mit der Schlacht gegen Ruckus endet unsere Demo, nun ergreift noch einmal Magnus das Gamepad. Der Game Director möchte uns zum Abschluss ein paar neue Gebiete zeigen, darunter einen Schrottplatz inmitten eines Sumpfgebietes. Hier wartet ein optionaler Bossgegner: Ein gewaltiger Mech türmt sich vor uns auf, der normalem Beschuss locker standhält. Walker muss den Gegner zuerst auf Schwachstellen scannen und dabei den explodierenden Minen ausweichen, die der Mech von Zeit zu Zeit abwirft. Hat man die verwundbaren Teile mit dem Raketenwerfer bearbeitet, öffnet sich die Pilotenkanzel – nun noch ein paar präzise Treffer aus dem MG und der Boss ist Geschichte. Es wird spannend, zu sehen, wie viele solcher Überraschungen in der Spielwelt auf uns warten! Schließlich muss *Rage 2* auch abseits der Story für Abwechslung sorgen und die Spieler motivieren.


Satte Explosionen, viele Partikel und hübsche Physik sorgen für effektgeladene Schießereien.

Apex statt id Tech

Während Magnus mit dem Ikarus über weitläufige Bambuswälder und Graslandschaften hinwegdüst, lässt die hauseigene Apex-Engine von Avalanche ihre Muskeln spielen: Flüssige Tag-und-Nacht-Wechsel, riesige Weitsicht, hübsche Landschaften, tolle Explosionen und das alles ohne Nachladepausen – damit zieht *Rage 2* meilenweit an seinem Vorgänger vorbei. Technisch ist allerdings noch nicht alles perfekt, beim Anspielen fallen hier und da kleinere Grafikfehler, einige detailarme NPCs und verwaschene Texturen auf – es sind Momente wie diese, in denen man merkt, dass wir eine unfertige Version spielen, schließlich ist *Rage 2* noch ein gutes halbes Jahr von seinem Release entfernt. Doch die restliche Entwicklungszeit kann Avalanche beruhigt in die Grafikpolitur, das Balancing und Bugfixing stecken, denn inhaltlich ist der Open-World-Shooter nahezu fertig und komplett spielbar. Sogar ein Foto-Modus ist bereits eingebaut!

Große Zukunftspläne

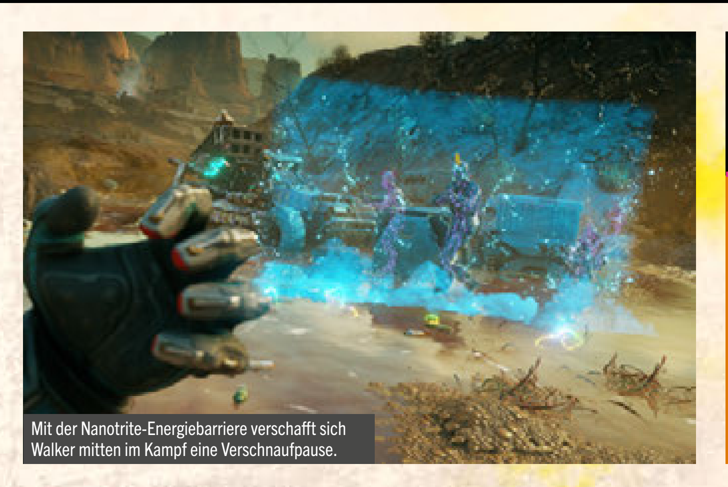
Nach dem Abspann ist mit *Rage 2* allerdings noch nicht Schluss: Die Entwickler bestätigen, dass der Open-World-Shooter nach Release noch für längere Zeit sowohl mit Gratis-Updates wie auch mit kostenpflichtigen DLCs gepflegt und erweitert werden soll. Zu diesem Zweck kann man sich im Hauptmenü in Bethesdas Netzwerk „Bethesda.net“ einloggen, dann wird man über neue Updates direkt im Spiel informiert. Nötig ist das allerdings nicht, wie Tim Willits erklärt: „Du musst nicht mit dem Internet verbunden sein! Wenn du willst, zieh’ einfach den Stecker und hab Spaß mit *Rage 2*.“ Bei Redaktionsschluss (12. Dezember) war allerdings noch unklar, ob *Rage 2* zwingend an den Bethesda-Launcher gebunden ist: Die digitale PC-Version lässt sich derzeit nämlich nur über den Bethesda Store vorbestellen, auf Steam oder GOG ist das Spiel dagegen gar nicht zu finden.

Spannend bleibt außerdem die Frage, ob *Rage 2* in Zukunft noch einen Mehrspielermodus bekommen könnte, vielleicht in Form eines DLCs. Bislang ist der Shooter nämlich als reiner Singleplayer-Titel angekündigt. Es gibt zwar Online-Ranglisten, in denen Spieler ihre Erfolge vergleichen können, etwa bei Mutant Bash TV oder bei diversen Rennveranstaltungen, doch richtige Mehrspieler- oder Koop-Features sind nicht enthalten.

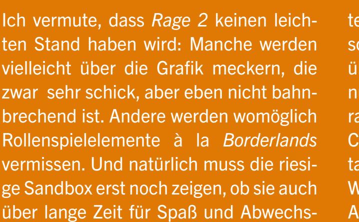
PC-Version mit FOV und 21:9

Als wir die Entwickler nach der PC-Version fragen, beugt sich Tim Willits extra tief über unser Diktiergerät: „Wir wissen, dass ihr in Deutschland viele PC-Fans habt, also stell bitte sicher, dass sie wissen: Ja, wir werden jede Menge Video-Settings und Einstellungen haben. Die PC-Spieler wollen heutzutage beispielsweise einen FOV-Slider, der ist natürlich drin. Eine unbegrenzte Framerate kann ich ebenfalls bestätigen. Genauso wie Breitbild-Auflösungen. Ich spiele privat auch an einem Curved-Monitor, also kann ich dir garantieren, dass *Rage 2* definitiv eine 21:9-Auflösung anbieten wird. Und dann kommt da noch eine ganze Reihe weiterer Optionen hinzu. “

Die Entwickler versprechen außerdem ein befriedigendes Finale für die Hauptgeschichte – ganz im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem man das Gefühl hatte, die letzten Spielstunden seien aus Zeitgründen einfach rausgestrichen worden – bei *Rage 2* soll das aber nicht passieren. Bleibt zu hoffen, dass Avalanche die letzten Monate intensiv nutzt, um *Rage 2* auf Hochglanz zu polieren! Denn auch wenn sich der Titel erst noch im Langzeittest behaupten muss, ist nach dem Anspielen zumindest klar: Hier entsteht einer der vielversprechendsten Shooter des nächsten Jahres. ❏


Mit der Nanotrite-Energiebarriere verschafft sich Walker mitten im Kampf eine Verschnaufpause.

FELIX MEINT



„Die Vorfreude steigt: *Rage 2* überrascht mit irren Charakteren und starken Ballereien!“

Ich vermute, dass *Rage 2* keinen leichten Stand haben wird: Manche werden vielleicht über die Grafik meckern, die zwar sehr schick, aber eben nicht bahnbrechend ist. Andere werden womöglich Rollenspielelemente à la *Borderlands* vermissen. Und natürlich muss die riesige Sandbox erst noch zeigen, ob sie auch über lange Zeit für Spaß und Abwechslung sorgen kann. Doch ich persönlich freue mich riesig auf den Release: Hatte mich die letzte Anspielgelegenheit schon von den flüssigen Schießereien überzeugt, konnte mich die neue Demo nun mit ganz anderen Qualitäten überraschen. Mein Highlight: die schrillen Charaktere und die vielen liebevollen Details und Anspielungen, die es im neuen Wellsprings zu entdecken gibt! Ein gutes Action-Spiel wird *Rage 2* also ziemlich sicher. Doch mittlerweile glaube ich, dass es sogar richtig großartig werden könnte.

Hit-Vorschau 2019

Das Jahr 2019 bietet eine vielfältige Palette an Hit-Kandidaten.

Auch im Jahr 2019 wird nicht jeder Hit-Kandidat sein volles Potenzial ausschöpfen können. Wer das *Fallout 76* des neuen Jahres sein wird, vermögen wir nicht zu prophezeien. Alle unsere vorgestellten Titel haben zumindest das Zeug dazu, einen PC-Games-Award abzustauben, was einer Spielspaßwertung von 85+ entspricht.

Weihnachten 2.0

Auffällig: Mit *Anthem*, *Devil May Cry 5*, *The Division 2*, *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Metro: Exodus*, *Crackdown 3*, *Anno 1800* sowie *Total War: Three Kingdoms* erscheinen eine Reihe von namhaften Titeln bereits im ersten Quartal 2019 – sofern kurzfristig keine Verschiebung dazwischenkommt. Positiv dabei ist, dass die Spiele sich nicht ins ohnehin vollgestopfte Vorweihnachtsangebot einreihen mussten. Das Gedränge in den Neuheitenregalen ist im Februar und März nun allerdings so groß wie nie. Wer seine 50 Euro nicht in einen Stubentiger im Stoffbeutel investieren möchte, liest am besten unsere Tests auf pcgames.de oder im Heft beziehungsweise schaut sich unsere ausführlichen Testvideos auf dem Youtube-Channel von PC Games an.

Blickt man auf die Genrevielfalt unserer Hitvorschau, stellt man fest, dass für jeden Geschmack etwas dabei sein müsste. Genügend Abwechslung ist also im Jahr 2019 geboten und an Spielspaß dürfte es auch nicht mangeln. Wir wünschen euch weiterhin viel Freude beim Zocken! ❑

Anthem

ROLLENSPIEL | Es gibt da dieses kleine Indie-Spiel namens *Destiny* nebst Fortsetzung, welches von dem eher unbekannten Studio Bungie entwickelt wurde und das Subgenre des uninspirierten Koop-Shooters mit fakultativen Story-Elementen etabliert hat. „Das wollen wir auch!", dachte sich da Bioware, die sich mit Titeln wie der *Mass Effect*-Trilogie, *Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic* und dem ersten *Dragon Age* einen hervorragenden Ruf unter Rollenspielfans erarbeitet und ihn mit den letzten paar Produktionen des Studios wieder ruiniert haben. Somit ist in *Anthem* viel von dem, was man mit Bioware verband, Geschichte. Statt einer abgeschlossenen Handlung gibt es diesmal aller Voraussicht nach eine Erzählung, die darauf ausgelegt ist, bei Bedarf mit Erweiterungen quasi unendlich fortgeführt werden zu können – das berüchtigte „Games as a Service", das unter Spielern ähnlich beliebt ist wie „Free2Play", „Loot Boxes" und „Tritt in den Schritt". Auch die Möglichkeit, Romanzen mit NPCs einzugehen, existiert in der Welt des Abenteuers nicht. Stattdessen werden wir in eine offene Welt geworfen, die zwar zum Teil alleine erkundbar, aber auf kooperatives Gameplay ausgelegt ist, und gehen dort in Echtzeitkämpfen gegen allerlei fieses Getier und andere Widersacher vor. In der „shared world" sollen wir und andere Weltraumrecken unsere Heldentaten vollbringen, egal ob wir jetzt direkt zusammen spielen oder nicht. Aber mal ernsthaft: Das mag alles für Bioware-Jünglinge etwas ernüchternd klingen, objektiv betrachtet wirkt *Anthem* aber durchaus an- und vielversprechend. Grafisch dürfte das Ding eine Wucht werden und unser Exosuit, mit dem wir frei durch die Gegend düsen dürfen, erlaubt unzählige Individualisierungsmöglichkeiten. Zudem dürfen wir aus unterschiedlichen Klassen wählen und auch sonst wird offenbar viel Wert auf ein auf die eigenen Bedürfnisse angepasstes Spielerlebnis gelegt. Abseits der Missionen finden wir uns uns in Fort Tarsis ein, der zentralen Hubwelt des Spiels. Hier treffen wir weitere Spieler und NPCs, treiben Handel, nehmen neue Missionen an und mehr. Es bleibt abzuwarten, ob alteingesessene Bioware-Hasen hier auch etwas finden, was sie lieben können. Ein vollwertiges Rollenspiel wird *Anthem* definitiv nicht. Wenn es aber unterhält, dann sind wir gerne gewillt, ihm eine Chance zu geben. Lukas Schmid

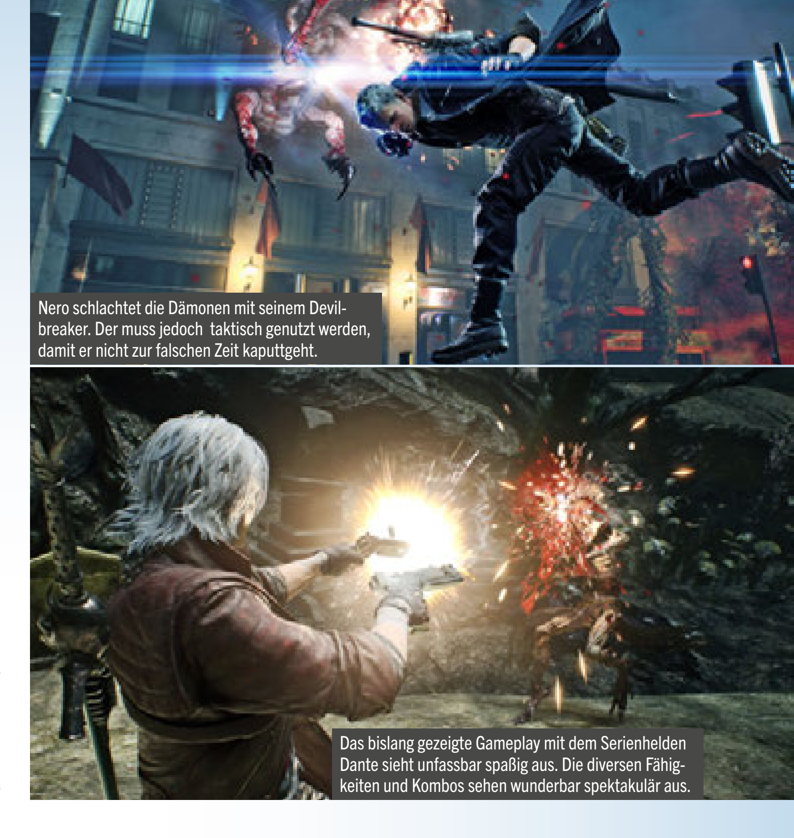


Statt der Einzelspielererfahrung wie in *Mass Effect* steht in *Anthem* der kooperative Gedanke im Mittelpunkt. Trotzdem soll eine ansprechende Story erzählt werden.

HERSTELLER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 22. Februar 2019

Devil May Cry 5

ACTION | Virtuelle Dämonenschlächter dürfen sich bereits auf 2019 freuen, denn schon am 8. März des neuen Jahres soll *Devil May Cry 5* erscheinen. Der Titel soll sich wieder mehr auf die klassischen Teile vor dem Reboot *DmC: Devil may Cry* durch Ninja Theory beziehen. Diesmal stehen euch sogar drei spielbare Protagonisten zur Verfügung. Neben dem Serien-Urgestein Dante und dem im vierten Teil eingeführten Nero dürft ihr auch mit einem neuen, bislang unbekannten Helden in den Kampf gegen die Höllenbrut ziehen. Auf der Gamescom 2018 verrieten uns die Entwickler allerdings schon, dass sich das Spielgefühl mit dem neuen Charakter grundlegend von dem mit Dante oder Nero unterscheiden soll und wir uns besser für richtig abgefahrenen Scheiß wappnen sollen. Das klingt ja schon mal recht vielversprechend. Von unserem Hands-on waren wir hingegen noch nicht ganz überzeugt. Wir durften mit Nero losziehen und dessen Devilbreaker-Fähigkeit ausgiebig an kleineren Dämonen ausprobieren. *Devil May Cry 5* spielte sich hier zwar schon flüssig, schnell und spaßig, aber der große Adrenalinkick setzte noch nicht ein. Dafür fehlten uns noch ein paar spektakuläre Kombos und Fähigkeiten. Man sagte uns aber, dass die später auf jeden Fall noch kommen werden. Für diese am Anfang des Games angesiedelte Demo wolle man die Messebesucher einfach noch nicht überfordern. Auf der Tokyo Game Show gab es dann schließlich auch neues Material zu sehen. Diesmal allerdings mit Dante, der noch genau der Alte ist und mit seinem Schwert sowie vielen Schusswaffen in geradezu abartiger Geschwindigkeit jeden Dämon zerfetzt, der sich ihm in den Weg stellt. Hier konnte man auch viel mehr Kombos und Fähigkeiten im Einsatz sehen. Ansatzlos schaltet Dante zwischen verschiedenen Kampfstilen und Waffen während einer Kombo um. Die Action scheint nun sogar noch abgefahrener zu sein als in vergangenen Teilen, denn eine Waffe des weißhaarigen Heroen ist tatsächlich ein Motorrad, mit dem er Gegner über den Haufen fährt oder es ihnen mit Schmackes über den Kopf zieht. Bei den Video Game Awards konnte man schließlich endlich einen ersten Blick auf den neuen Charakter namens V werfen. V sieht zwar aus wie ein typischer Emo, der das Leid der Welt auf seinen dürren Schultern trägt, hat jedoch einen coolen Kampfstil. Er schickt nämlich einen Raben sowie einen schwarzen Panther ins Gefecht. Christian Dörre



Nero schlachtet die Dämonen mit seinem Devilbreaker. Der muss jedoch taktisch genutzt werden, damit er nicht zur falschen Zeit kaputtgeht.

Das bislang gezeigte Gameplay mit dem Serienhelden Dante sieht unfassbar spaßig aus. Die diversen Fähigkeiten und Kombos sehen wunderbar spektakulär aus.

HERSTELLER: Capcom
ENTWICKLER: Capcom
TERMIN: 8. März 2019

Tom Clancy's The Division 2

ONLINE-ROLLENSPIEL | Viele Koop-Freunde sehnen sich nach *The Division 2*. Die gemeinsamen Gefechte haben bereits im vor knapp drei Jahren erschienenen Erstling jede Menge Spaß gebracht, nur leider war hier das Endgame öde. Genau daran setzt das Team von Massive Entertainment im Nachfolger an. Mit ihrer „Endgame first"-Strategie wollen sie dafür sorgen, dass schon zum Release genügend Inhalte für die Zeit nach dem Abschluss der Story-Missionen vorhanden sind und nicht erst in Häppchen nachgereicht werden müssen. Die Kampagne des Action-Rollenspiels setzt sechs Monate nach Teil 1 an und bringt euch ins virenverseuchte Washington, das laut Entwickler so realistisch dargestellt wird wie nie zuvor – nach unseren bisherigen Hands-on-Eindrücken zu urteilen, nehmen die Entwickler den Mund hier nicht zu voll. In der US-Hauptstadt kämpfen verschiedene Fraktionen um die Vorherrschaft und unsere vorrangigste Aufgabe als Division-Agent ist es, die Zivilisten zu schützen. Unter anderem balgen wir uns mit bis zu drei Kameraden an der Absturzstelle der Air Force One mit Bösewichtern. Auch das Capitol gehört zu den vielfältigen Schauplätzen von *The Division 2*. Die Karte ist um 20 Prozent größer als die des ersten Teils und bietet unter anderem grüne Parkanlagen. Statt Schneefall erwartet uns nun ein sommerliches Ambiente. Haben wir ein Areal eingenommen, markieren wir es mittels Leuchtmunition als unser Gebiet. Sobald wir Erfahrungslevel 30 erreicht haben, dürfen wir diesmal eine Spezialisierungsklasse wählen, etwa Überlebenskünstler, Scharfschütze oder Sprengstoffexperte. Je nach Klasse erhalten wir eine mächtige Waffe, beispielsweise einen Bogen, der Explosivpfeile verschießt, oder einen Granatwerfer mit Gasgranaten. Die Munition dafür findet man in den Missionsgebieten nur selten, sodass man seine Spezialwaffe bewusst einsetzen sollte. *The Division 2* wird auch wieder PvP-Inhalte bieten. Ob die Entwickler uns zum Kampf gegen menschliche Gegner erneut in eine Dark Zone schicken oder sich das PvP-Konzept ändert, ist noch nicht bekannt. Was die Entwickler aber schon verraten haben: Erstmals wird es Raids für bis zu acht Spieler geben. *The Division 2* dürfte Koop-Fans also wieder einige Zeit glücklich machen. Wie lange die Motivation diesmal anhält, das wird unser Test zeigen. Andreas Szedlak

HERSTELLER: Ubisoft
ENTWICKLER: Massive Entertainment
TERMIN: 15. März 2019



Die Karte ist nicht nur 20 Prozent größer als im Vorgänger, das sommerliche Washington bietet auch vielfältigere Schauplätze als das winterliche New York City.



Als Sprengstoffexperte (Klasse wählbar ab Level 30) habt ihr eine Armbrust dabei, die Explosivpfeile verschießen kann. Die Munition ist allerdings sehr limitiert.

Sekiro: Shadows Die Twice

ACTION-ADVENTURE | Endlich wieder Verzweifeln, Scheitern, Durchhalten und Triumphieren: Das bewährte Rezept von From Software kommt nächsten März zurück, dieses Mal unter der Flagge einer ganz neuen Marke. Als Shinobi mit dem Namen Sekiro seid ihr auf Rache aus: Ein Samurai hat euren Arm abgetrennt und den Stammhalter eines alten Fürstengeschlechts entführt. Die Verstümmelung entpuppt sich jedoch als Fluch und Segen zugleich, denn als Ersatzarm nutzt der Held diverse Hilfsmittel, etwa einen Greifhaken oder gar Flammenwerfer. Zwar merkt man *Sekiro* die *Souls*-Verwandschaft an – schon alleine beim anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad –, Veteranen freuen sich aber über grundlegende Änderungen im Kampfsystem, die für frischen Wind sorgen. So habt ihr in *Sekiro* zum Beispiel unendlich viel Ausdauer. Ihr könnt immer ausweichen und parieren, euch geht die Puste einfach nicht aus – sorglos solltet ihr euch natürlich trotzdem nicht in die Kämpfe stürzen, denn selbst einfache Gegner decken euch mit unerbittlichen Attacken ein, die eure Haltung (und bei Treffern auch eure Gesundheit) schwächen. Wenn ihr aus dem Gleichgewicht geratet, seid ihr eine ideale Zielscheibe für tödliche Schwerthiebe! Wie beim thematisch ähnlichen, jedoch PS4-exklusiven *Ghost of Tsushima* (welches zudem etwa 200 Jahre vor *Sekiro* spielt) habt ihr Gelegenheiten, aus dem Hinterhalt zu attackieren, um besonders viel Schaden anzurichten. Da ihr in *Sekiro*, ebenfalls ganz anders als noch in einem *Dark Souls*, sehr flott auf den Beinen seid und euch dank Greifhaken vertikal durch die Levels bewegt, gibt es viele Möglichkeiten, den Feinden aufzulauern. Neben menschlichen Widersachern fährt From Software wieder ein Potpourri atemberaubender Bosse und Sagengestalten auf, die der japanischen Mythologie entspringen. Bislang gab es nur einen Obermotz zu sehen, doch der heizte uns in der spielbaren Demo auf der Gamescom 2018 ordentlich ein. Auf einen Mehrspielerpart und eine Charaktererstellung müsst ihr in *Sekiro* jedoch verzichten. Auch die Waffenanzahl ist im neuen Werk von From Software überschaubar, der Held schwingt die meiste Zeit über nur seine beiden treuen Schwerter – obschon es sicherlich weitere Ausrüstungsoptionen für den verwundeten Arm gibt. Wie in Spielen des Studios üblich, ist das Sterben und Scheitern ein fester Teil des Spielerlebnisses: Auf Wunsch belebt ihr euch nach dem Bildschirmtod an Ort und Stelle wieder, um eine zweite Chance zu wagen. Das geht aber natürlich nicht unendlich oft! Katharina Pache

HERSTELLER: Activision
ENTWICKLER: From Software
TERMIN: 22. März 2019

Der Fürstensohn wird entführt, Sekiro verliert seinen Arm. Im Spiel zieht ihr los, um den jungen Mann zu retten und Rache zu nehmen.

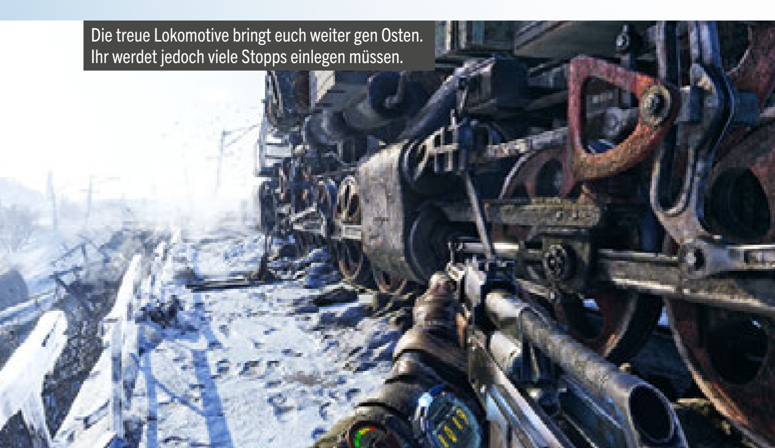


Wenn euer Gegner aus dem Gleichgewicht gerät oder nicht rechtzeitig pariert, könnt ihr zu einem besonders starken Angriff ansetzen.

Metro: Exodus

EGO-SHOOTER | Einfach mal wieder wegfahren. Wieso nicht in den Osten? Im Ego-Shooter *Metro: Exodus* sucht ihr mit Frau und Freunden ein besseres Leben nach der atomaren Katastrophe, die Tiere und Menschen in Ungeheuer verwandelt hat. Mit einem Zug reist ihr an der Wolga entlang und erkundet eine schaurig-schöne, zerstörte Welt. Der dritte Teil der *Metro*-Saga, die auf der gleichnamigen Romanreihe basiert (die Story von *Exodus* verfasst ebenfalls Autor Dmitry Glukhovsky) setzt auf exquisite Grafik, packendes Survival-Horror-Feeling inklusive Crafting, viel Story und spannende Feuergefechte – jede eurer Kugeln ist wertvoll! Zwar besucht ihr auf eurem Weg offene, große Areale wie etwa das Wolga-Delta, klaustrophobisch-schaurige Tunnelexkursionen stehen aber, zur Freude aller Fans der Serie, ebenfalls wieder auf dem Reiseprogramm. Es liegt ganz in euerem Ermessen, ob ihr mit knatterndem Maschinengewehr durch Türen platzt oder Gegner hinterrücks mit dem Messer ausschaltet. Jede eurer Entscheidungen hat Konsequenzen: Rettet ihr die Geiseln, die eine Sekte gefangen hält? Erkundet ihr den radioaktiv verseuchten Gang? Dort winkt vielleicht gute Beute, aber die Filter für eure Gasmaske sind wertvolles Gut … Auch Witterung und Tageszeit solltet ihr bei euren Ausflügen beachten. Tagsüber sind etwa die meisten menschlichen Bewohner auf den Beinen, nachts könnt ihr besser ungesehen herumschnüffeln. Dann stromern jedoch auch viel mehr mutierte Monstrositäten umher. Bei unserer Spielsession wurden wir etwa beinahe von einem durch Strahlung auf Riesengröße angewachsenen Wels verschluckt! Als reines Einzelspielervergnügen setzt *Metro: Exodus* auf eine packende Geschichte und einzigartige Atmosphäre, aber auch die Edelgrafik verspricht Anfang 2019 einen echten Leckerbissen für Shooter-Freunde. Katharina Pache

HERSTELLER: Deep Silver
ENTWICKLER: 4A Games
TERMIN: 22. Februar 2019



Die treue Lokomotive bringt euch weiter gen Osten. Ihr werdet jedoch viele Stopps einlegen müssen.

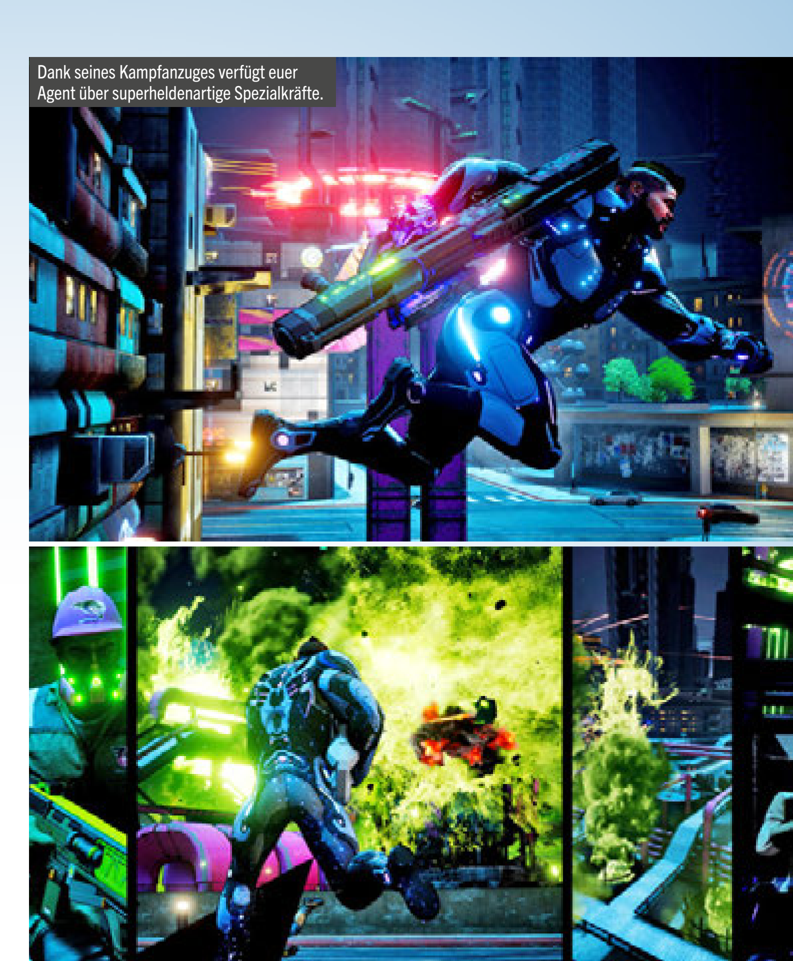


Manche Menschen sind durch die Strahlung zu Monstern wie dieses mutiert.

Crackdown 3

ACTION | Der Zerstörungs-Shooter ist einer der ersten Hit-Kandidaten des Jahres 2019. Dass letztlich rund fünf Jahre zwischen Release im Februar und Ankündigung liegen werden, ist unter anderem darin begründet, dass anfangs drei Entwicklerstudios an *Crackdown 3* herumgewerkelt haben – viele Köche verderben bekanntermaßen den Brei. Fürs Würzen und Servieren ist nun einzig noch das Team von Sumo Digital verantwortlich, das nebenbei auch an *Dead Island 2* arbeitet. *Crackdown 3* glänzt vor allem im Multiplayer-Modus mit einem beeindruckenden Zerstörungsmodell. In der Spielvariante „Wrecking Zone" durchbricht euer Agent mithilfe seines Hightech-Anzuges während eines Sprints gleich mehrere Häuserfassaden oder macht Gebäude mit dem Raketenwerfer dem Erdboden gleich. Zwei Fünferteams treten in den Mehrspieler-Gefechten gegeneinander an. Einen Battle-Royale-Modus wird es jedoch nicht geben. Weshalb, hat Producer Jörg Neumann in einem Interview erläutert: „Es gibt einen Grund, warum wir uns für 5-gegen-5-Partien und die jeweilige Map-Größe entschieden haben. Aufgrund der Zerstörung sind es verdammt viele Dinge, die im Speicher bleiben müssen. Mehr Spieler zu haben, kann kontraproduktiv sein." Die ultimative Zerstörung ist in der Kampagne dagegen kein Spielziel. Ihr müsst die Stadt retten und erledigt alle Aufgaben in eurem Rhythmus. Dazu schnappt ihr euch fette Wummen, ladet Freunde zum Zwei-Spieler-Koop-Spiel ein und zieht los. Es gibt keine Vorgaben, in welcher Reihenfolge ihr euch Bossgegnern widmen müsst. Die Story dreht sich darum, die Stadt zu retten und nicht, sie in Schutt und Asche zu legen. Wer gerne alles vernichten will, kann den erwähnten Modus „Wrecking Zone" spielen. Das Actionfeuerwerk soll keine Mikrotransaktionen und Lootboxen bieten. Das sorgt bei uns schon mal für gute Laune, die *Crackdown 3* im Februar hoffentlich auch vermitteln wird. Andreas Szedlak

HERSTELLER: Microsoft
ENTWICKLER: Sumo Digital
TERMIN: 15. Februar 2019



Dank seines Kampfanzuges verfügt euer Agent über superheldenartige Spezialkräfte.

Rettet die fiktive Stadt New Providence vor bösen Schurken – so lautet das Spielziel der Kampagne.

Anno 1800

AUFBAUSTRATEGIE | Nachdem es ursprünglich schon 2018 losgehen sollte, wartet nun im Februar 2019 ein großes Highlight aus deutschen Landen für PC-Spieler. Die altehrwürdige *Anno*-Reihe kehrt nach zwei Ausflügen in die Zukunft zu einem historischen Szenario zurück. Diesmal geht es ins frühe 19. Jahrhundert, als die Menschheit mit Industrie und Dampfmaschinen sich selbst revolutionierte. Erneut gilt es, Inseln zu besiedeln, eine blühende Metropole zu errichten und die Bedürfnisse der verschiedenen Bevölkerungsschichten zu befriedigen. Die Unterteilung der eigenen Untertanen in Schichten spielt diesmal eine noch wichtigere Rolle. Produktionsbetriebe benötigen Arbeitskräfte jeweils aus passenden Bevölkerungsschichten. Schließlich machen sich die feinen Herren aus der Oberschicht ihre Hände nicht auf einer Farm schmutzig. Es gilt daher, eine ausgewogene Mischung zu erhalten. Wichtig für die Entwicklung eurer Stadt ist diesmal auch die Attraktivität und das Ansehen. Schmutzige Schwerindustrie sorgt nicht gerade für Begeisterungsstürme. In den Bereichen Kultur, Natur, Feierlichkeiten, Anstößigkeit, Verschmutzung und Instabilität wird die Attraktivität eurer Stadt gemessen. Sie bestimmt unter anderem, wie interessant die Insel für Touristen ist. Die bringen Einnahmen für das Staatssäckel und bieten die Gelegenheit, besondere Charaktere für eure Stadt zu gewinnen. Für positive Effekte auf die Attraktivität sorgen zum Beispiel das Museum und der Zoo. Sie können mit Ausstellungsstücken und Tieren bestückt werden, die ihr euch durch Expeditionen verdient. Trotz zahlreicher Neuerungen gelingt es den Entwicklern auf jeden Fall wieder, an das altbekannte *Anno*-Feeling anzuknüpfen. Wenn ihnen die Balance aus vertrauten Features und spannenden Neuerungen gelingt, können sich Fans auf ein tolles neues *Anno* freuen. In zwei Monaten wissen wir mehr. Matthias Dammes

HERSTELLER: Ubisoft
ENTWICKLER: Blue Byte
TERMIN: 26. Februar 2019



Ein Monumentalbau darf natürlich nicht fehlen. Diesmal baut ihr eine Weltausstellung, in der verschiedene Events abgehalten werden können.

Ein üppig ausgestattetes Museum ist gut für die Attraktivität einer Stadt und sorgt für regen Touristenandrang.





Total War: Three Kingdoms

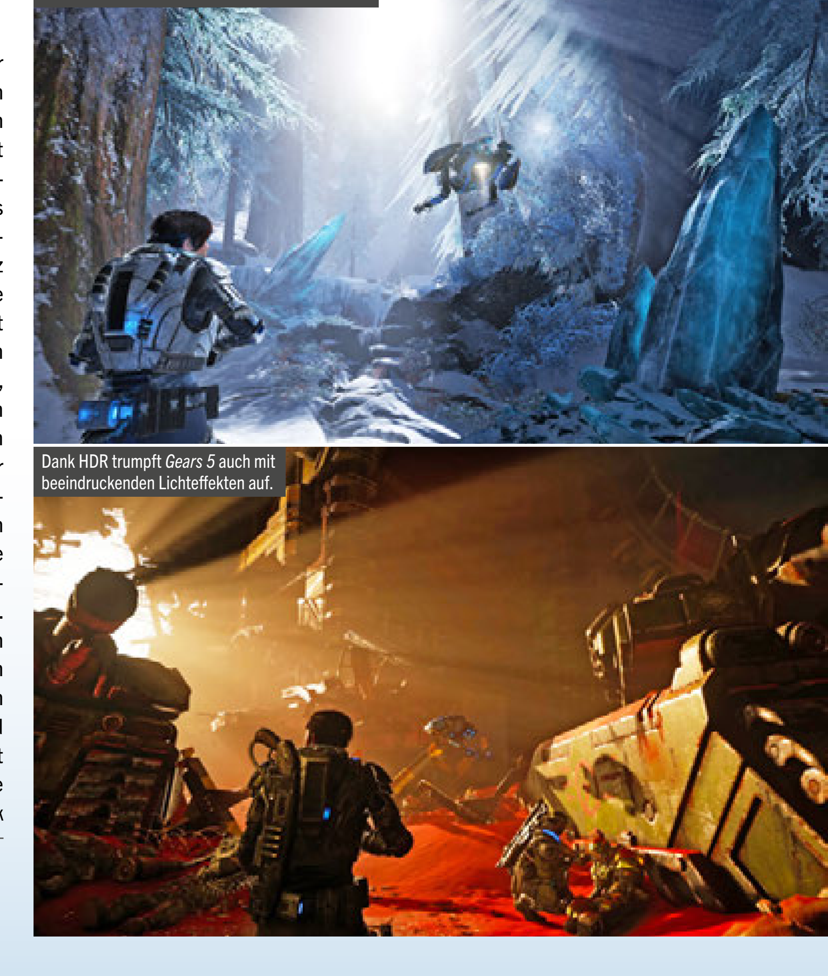
STRATEGIE | Gut Ding will Weile haben. Genau das haben sich wohl die Entwickler von *Total War: Three Kingdoms* gedacht und so wurde der Release des äußerst vielversprechende Strategietitels leider ins Jahr 2019 verschoben. Warum wir uns so sehr auf das Spiel freuen und schon seit Monaten die Tage bis zum Erscheinungstermin zählen? Zum einen haben wir großes Vertrauen in das Studio – die britischen Entwickler von Creative Assembly machen nun mal seit knapp 20 Jahren hervorragende Strategiespiele. Zum anderen konnten Fans der *Total War*-Reihe sich in den vergangenen Jahren in den grandiosen *Warhammer*-Ablegern austoben, aber ein vollwertiger neuer historischer Teil der Serie hat lange auf sich warten lassen – das abgespeckte *Total War Saga: Thrones of Britannia* zählen wir einfach mal nicht dazu. *Three Kingdoms* erscheint zudem mit einem unverbrauchten Setting, es versetzt uns nämlich in die Zeit der Drei Reiche (ca. 208-280 n. Chr.). Dabei handelt es sich um eine turbulente Epoche der chinesischen Geschichte, in der die ehemals mächtige Han-Dynastie zu Ende ging und schlussendlich drei Reiche um das Erbe des Kaiserhauses kämpften. Das Besondere an *Total War: Three Kingdoms* ist, dass wir diese Ära in zwei unterschiedlichen Spielmodi erleben können. Wir dürfen uns entweder für die historische Variante entscheiden und spielen so ungefähr nach den altbekannten Regeln eines *Total War: Attila* oder *Rome 2*. Der andere Modus hat hingegen eine gewisse Ähnlichkeit mit den *Warhammer*-Ablegern der Reihe: Neben normalen Einheiten ziehen wir auch mit legendären Helden in die Echtzeitschlachten und können mit den fast unbesiegbaren Haudegen den Ausgang der Gefechte maßgeblich beeinflussen. Wir sind schon sehr gespannt, wie gut die beiden Modi sich spielen werden und welcher schlussendlich unser Liebling wird! Matti Sandqvist

HERSTELLER: Sega / Koch Media
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: 7. März 2019

Gears 5

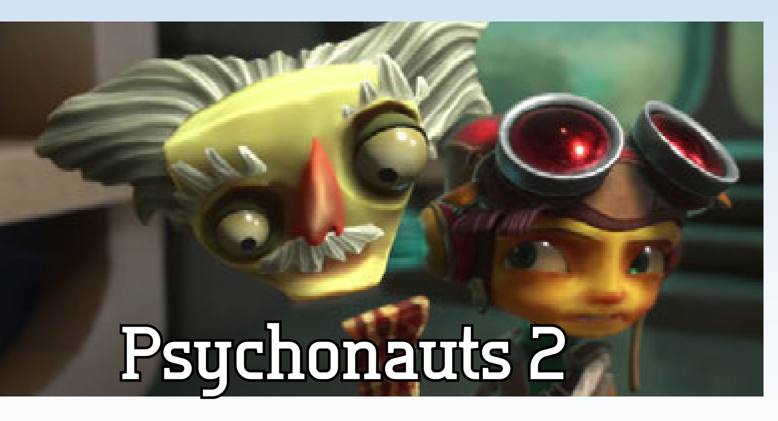
ACTION | Ein testosterongetränktes Monstermassaker wie *Gears of War* und im fünften Teil spielt man eine Frau? Keine Sorge, wir führen an dieser Stelle keine Genderdebatte, sondern stellen einfach nur fest: Kait Diaz ist die Hauptprotagonistin von *Gears 5*. Entwickler The Coalition hat den Anspruch, die Charaktere besser auszuarbeiten denn je, so dass sich im Laufe des Spiels intensivere Emotionen aufbauen können als in früheren *Gears*-Teilen. Kait wird in *Gears 5* von Alpträumen geplagt, die sie als mysteriöse Nachrichten ihrer verstorbenen Großmutter identifiziert. Kait verlässt ihren Trupp, der eigentlich die Ursprünge der Locust-Brut erforschen und die restlichen Überlebenden auf dem Planeten Sera schützen soll, um auf eigene Faust den Botschaften ihrer Oma auf die Spur zu gehen. Das Entwicklerteam verspricht für Teil 5 die bislang größte und schönste *Gears of War*-Spielwelt. Ihr erklimmt Gletscher, segelt mit einem Bootschlitten über zugefrorene Seen, durchquert Wüstenabschnitte und seilt euch in versunkene Ruinen ab. Dabei bekommt ihr es wie von der *Gears*-Reihe gewohnt mit fiesen und übermäßig ekligen Gegnern zu tun. Neu im Locust-Angebot wäre zum Beispiel das Schwarmherdenmonster. Es setzt sich aus einem Schwarm von Blutegeln zusammen und saust wie der Blitz durch die Gegend, um uns sowie den Kameraden den Lebensspritt abzusaugen. Nach den bisherigen Gameplay-Eindrücken zu urteilen, erwartet euch insgesamt zudem mehr Gegnervarianz als in früheren Teilen. Auch dieses Mal dürft ihr zu zweit im Koop-Modus per Splitscreen oder online den Gefahren trotzen. Dank Crossplay-Feature könnt ihr euch auch mit Xbox-Kameraden zusammenschließen. Nachdem *Gears of War 4* zwar ein gutes Niveau bot, die sehr hohen Maßstäbe der Epic-Entwicklungen unter der Feder von Mastermind Cliffy B jedoch nicht ganz erreicht wurden, hoffen wir diesmal auf eine Steigerung. Andreas Szedlak

HERSTELLER: Microsoft
ENTWICKLER: The Coalition
TERMIN: 4. Quartal 2019



Eis und Schnee – die Spielwelt soll abwechslungsreicher ausfallen als in früheren *Gears*-Teilen.

Dank HDR trumpft *Gears 5* auch mit beeindruckenden Lichteffekten auf.



Psychonauts 2

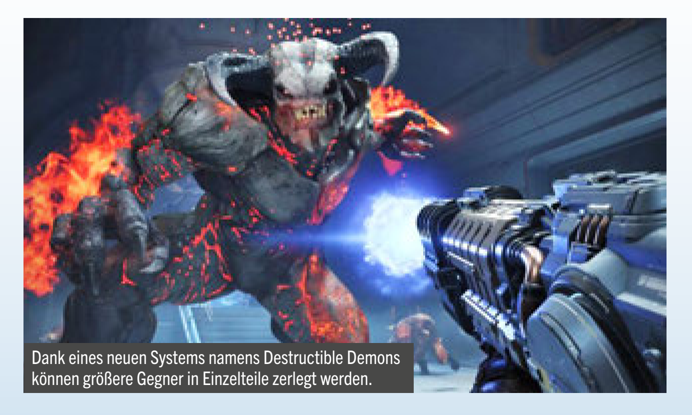
JUMP & RUN | Hier ist ein Spiel, bei dem wir voller Optimismus sagen: 2019 wird es so weit sein, MUSS es so weit sein! Das ist zumindest der von den Entwicklern derzeit angepeilte Termin, nachdem es mit 2018 nicht mehr hingehauen hat. Immerhin, Tim Schafers Studio Double Fine ist dafür bekannt, die Sachen, die sie ankündigen, irgendwann auch tatsächlich zu veröffentlichen; was uns zusammen mit der Tatsache beruhigt, dass wir mit *Psychonauts and the Rhombus of Ruin* für Playstation VR tatsächlich ja bereits eine Art Mini-Fortsetzung der Reihe bekommen haben. Die „2" im Namen ist aber mehr als nur Zierde und anstelle eines simplen VR-Spielchens erwartet uns im Sequel des Kultspiels von 2005 erneut ein semi-offenes Jump & Run mit leichten Adventure-Elementen und jeder Menge abgefahrenem Humor. Unsere Aufgabe in *Psychonauts 2* ist es erneut, in die Köpfe verschiedener Personen vorzudringen, um im Inneren ihrer Gedanken für Ordnung zu sorgen. Dafür sammeln wir allerlei Kram ein, nutzen Fähigkeiten wie Telekinese und lösen simple Rätsel. Also, das vermuten wir zumindest, basierend auf unserem Wissen über den Vorgänger. Über das Gameplay verrät der kürzlich veröffentlichte, erste Ingame-Trailer noch nicht allzu viel. Dafür wissen wir nun, dass uns die Geschichte nach dem Sommercamp des ersten Teils in das Hauptquartier der Psychonauts führt, das Motherlobe, wo uns eine neue, gefährliche Antagonistin heimsucht. Lukas Schmid

HERSTELLER: Starbreeze
ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: 2019

Doom: Eternal

EGO-SHOOTER | Citius, altius, fortius – das Motto der Olympischen Spiele scheint das Grundkonzept für die heißerwarte Fortsetzung von *Doom* zu sein. Der Nachfolger soll sich nämlich deutlich schneller als der Vorgänger spielen, größere sowie noch viel mehr Gegner auf den Bildschirm bringen und obendrein über ein stärkeres Waffenarsenal verfügen. Schauplatz ist dieses Mal nicht der Marsmond Phobos, sondern unter anderem die Erde. Zwischen zerstörten Wolkenkratzern und aufgerissenen Straßenzügen ballern wir uns wieder durch kräftige Monsterhorden. Neu ist, dass man die Kampagne auch gemeinsam erleben kann, aber nicht kooperativ. Ähnlich wie in der *Souls*-Reihe können andere Spieler in unsere Partie einsteigen und als Dämon Jagd auf uns machen. Matti Sandqvist

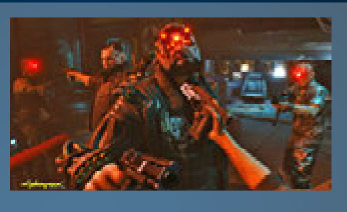
HERSTELLER: Bethesda
ENTWICKLER: id Software
TERMIN: 2019


Dank eines neuen Systems namens Destructible Demons können größere Gegner in Einzelteile zerlegt werden.

Kurz und knapp

Weitere potenzielle Hit-Kandidaten des Jahres 2019 in der Kurzvorstellung.

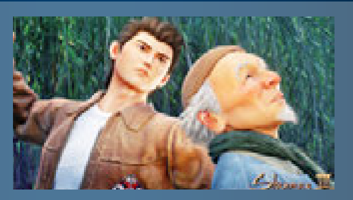
Cyberpunk 2077



ACTION-ROLLENSPIEL | Das derzeit meisterwartete Action-Rollenspiel hat bei seiner Enthüllung in diesem Jahr für Begeisterungsstürme gesorgt! *Cyberpunk 2077* entführt euch in eine glaubhaft dargestellte Metropole der Zukunft, in der ihr euch in einer Gesellschaft behaupten müsst, die von Gewalt, Kommerz und futuristischen Körpermodifikationen geprägt ist. CD Projekt *(The Witcher 3)* verspricht eine komplexe Handlung, enorme Entscheidungsfreiheit und packende Ego-Shooter-Kämpfe. Ein Release 2019 gilt aber als sehr unwahrscheinlich. Felix Schütz

ENTWICKLER: CD Projekt
HERSTELLER: CD Projekt
TERMIN: Frühestens 2019... vermutlich aber eher 2020

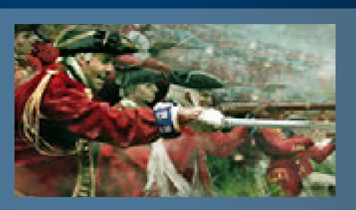
Shenmue 3



ACTION-ADVENTURE | Die Verschiebung auf August 2019 zeigt, dass sich die Entwickler der Verantwortung gegenüber den vielen *Shenmue*-Fans bewusst sind und lieber noch mehr Zeit in Feintuning und Bugfixing investieren möchten. Dennoch sollte niemand von *Shenmue 3* ein Technikfeuerwerk erwarten. Wir hoffen stattdessen auf eine herzzereißende Story, wodurch sich der Titel von der breiten Masse abheben würde. Andreas Szedlak

ENTWICKLER: Ys Net
HERSTELLER: Deep Silver
TERMIN: 27. August 2019

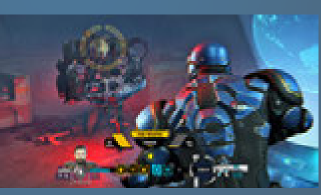
Age of Empires 4



ECHTZEIT-STRATEGIE | Seit der großen Ankündigung auf der Gamescom 2017, dass die beliebte Strategiereihe mit einem vierten Teil ein Comeback feiern wird, herrscht komplette Funkstille. Aussagen über den Fortschritt des Projekts sind daher schwierig. Das Spiel sollte erneut einen bestimmten Abschnitt der Menschheitsgeschichte abbilden und auf die Stärken der Reihe wie Basenbau und epische Schlachten setzen. Nächstes Jahr gibt es hoffentlich neue Infos und vielleicht sogar einen Release. Matthias Dammes

ENTWICKLER: Relic Entertainment
HERSTELLER: Microsoft
TERMIN: 2019 (hoffentlich)

Phoenix Point



RUNDENTAKTIK | Unter der Leitung von Julian Gollop – einem der Erfinder der *XCOM*-Serie – werkelt Snapshot Games an dem geistigen Nachfolger. *Phoenix Point* spielt sich ähnlich wie die modernen *XCOM*-Teile von Firaxis, verspricht aber abwechslungsreiche Missionen, knackige Bosskämpfe, zerstörbare Umgebungen, eine globale Geosphären-Karte voller strategischer Optionen und die Möglichkeit, Körperteile der Gegner anzuvisieren. Verdammt vielversprechend! Felix Schütz

ENTWICKLER: Snapshot Games
HERSTELLER: Snapshot Games
TERMIN: Juni 2019

Sinnlos: Der Tyrant stellt Claire in der Haupthalle des Police Departments. Ihre Angriffe prallen allerdings von dem Riesen ab. Weglaufen ist klüger!

Resident Evil 2

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 25. Januar 2019

Auge in Auge mit dem Tyrant: So stilvoll bringt Capcom den Klassiker *Resident Evil 2* zurück! Wir haben es erneut angespielt.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Capcoms *Resident Evil* gilt zusammen mit *Silent Hill* als einer der Mitbegründer des virtuellen Grusels. Wer den zweiten Teil im Jahr 1998 auf der Playstation spielen wollte, hatte es allerdings schwer: Das Action-Adventure erschien zwar bereits im Januar in den USA und Japan, doch Europäer mussten – wie damals durchaus üblich – einige Wochen auf ihre Portierung warten. Am 8. März 1998 kam die lang erwartete Fortsetzung des Capcom-Hits endlich in Deutschland auf den Markt. Die Freude währte aber nur kurz, bereits am 30. Mai 1998 landete das Spiel auf dem Index. Selbst die daraufhin veröffentlichten gekürzten und von Capcom veröffentlichten Fassungen blieben nicht im Handel, sondern wurden ebenfalls indiziert. Wollte man damals *Resident Evil 2* spielen, benötigte man neben der Import-Version auch eine umgebaute Konsole. Vielleicht sind diese Mühen der Grund, weshalb gerade dieser Teil der Horrorspiel-Serie bis heute eine extrem treue Fangemeinde besitzt.

Nachdem die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien den Zombie-Klassiker (genau wie den Nachfolger *Resident Evil 3: Nemesis*) im März 2014 wieder vom Index strich, mehrten sich die Gerüchte um ein mögliches Remake. Und schon im August 2015 kündigte Yoshiaki Hirabayashi, Producer bei Capcoms R&D Division, die Neuauflage an. Doch es sollte beinahe drei Jahre dauern, ehe diese endlich ein konkretes Release-Datum erhielt: *Resident Evil 2* erscheint am 25. Januar 2019 für Playstation 4, Xbox One und PC.

Die Entwicklung nähert sich mit großen Schritten dem Ende, und Capcom gewährt immer mehr Einblicke in das Remake seines Klassikers. Denn eins ist klar: Der Entwickler passt *Resident Evil 2* nicht nur technisch an moderne Standards an, sondern nimmt auch feine Veränderungen am Gameplay, der Benutzerführung und dem Spieltempo vor. Nach vier intensiven Stunden mit der Neuauflage steht fest: *Resident Evil 2* lebt – und hat uns bereits einige graue Haare beschert!

Altes Spiel, neue Technik

In den zwei spielbaren Abschnitten begleiteten wir erst Leon Kennedy und Ada Wong durch die Straßen und die Kanalisation Raccoon Citys, später übernahmen wir Claire Redfield und untersuchten mit ihr das Polizeirevier. Capcom veröffentlich-



Mysteriöse Schönheit: Ada Wong trägt anfangs noch Trenchcoat und Sonnenbrille, wechselt aber später zu ihrem aus dem Original bekannten roten Kleid.



Untoten-Chaos: Zombies sind extrem zäh. Selbst Kopftreffer halten sie nur selten auf. Schüsse auf die Beine sind daher die clevere Alternative zum Verlangsamen der Modersäcke.

Dicke Brocken: In der Kanalisation von Raccoon City treiben sich gefährliche Mutationen herum. Dieses Monstrum entdeckt Leon in einem Seitenarm der Anlage.

Filmreif: Capcoms RE Engine zeigt gerade in den Nahaufnahmen ihre Qualitäten. Die Darstellung von Gesichtern mit detaillierter Mimik überzeugt auf überraschend hohem Niveau.

Verzweifelt: Robert Kendo überrascht Leon im Waffengeschäft und hält ihm sofort die Schrotflinte an den Kopf. Was führt der Ladenbesitzer wohl im Schilde?

te *Resident Evil 2* seinerzeit auf zwei CDs: jeweils eine für Claire und eine für Leon. Beide Charaktere erleben die Geschehnisse in Raccoon City aus einem anderen Blickwinkel – trotz ähnlicher Schauplätze.

Die Neuauflage kommt natürlich ohne Datenträger-Wirrwarr aus, bietet aber den gleichen Umfang. Zeichneten sich die Originale noch stets durch einen gewissen B-Movie-Charme aus, präsentiert Capcom *Resident Evil 2* über 20 Jahre später als ernsthaftes, emotionales und vor allem technisch ausgereiftes Survival-Horror-Spiel. Die Macher setzen wie schon in *Resident Evil 7* und demnächst *Devil May Cry 5* auf die hauseigene RE Engine: Die einstmals starre Kameraführung gehört endgültig der Vergangenheit an, stattdessen nutzt man eine traditionelle Verfolgerperspektive mit einer frei beweglichen Ansicht. Das Ergebnis: Wir sehen deutlich mehr vom Geschehen und behalten bis auf wenige Ausnahmen selbst in engen Innenräumen den Überblick. Diese Veränderung erleichtert spürbar die Orientierung, verbessert aber auch die Inszenierung des Abenteuers.

Gerade die Dialoge und eingestreuten Zwischensequenzen erscheinen diesmal deutlich professioneller und seriöser. Als Leon und Ada beispielsweise über die zerstörte Hauptstraße schlendern, wischt sich Leon immer wieder den Regen aus dem Gesicht. Wasser hinterlässt sichtbare Spuren auf den Outfits der Protagonisten, trocknet aber mit der Zeit auch wieder. Im örtlichen Waffenladen treffen die beiden schließlich auf Robert Kendo. Der Besitzer des Geschäfts bedroht sie sofort mit seiner Schrotflinte. Doch im Gegensatz zum Original ist er weit weniger aggressiv, sondern wirkt eher verzweifelt. Die Emotionen der Charaktere zeichnen sich eindeutig in ihren Gesichtern ab und auch ein sonst so cooler Leon scheint in dieser Situation extrem unsicher zu sein. Capcom lässt sich bei der Darstellung seiner Schlüsselmomente eindeutig von Titeln wie dem Playstation-Hit *The Last of Us* inspirieren: *Resident Evil 2* spielt mit Emotionen und stellt diese auch mithilfe der detaillierten Charaktermodelle dar.

Diese Liebe zum Detail spiegelt sich letztlich auch in der Darstellung der Spielwelt und der Schauplätze wider. Raccoon City ist ein bedrohlicher Ort und so kreiert *Resident Evil 2* speziell in den späteren Abschnitten durch seine geschickte Ausleuchtung und das kluge Leveldesign ein dauerhaftes Gefühl der Anspannung. Wenn wir Capcom etwas vorwerfen müssten, dann, dass die Gebiete weiterhin zu sehr wie statische Kulissen wirken. Selbst beim Einsatz des Granatwerfers geht in den Räumlichkeiten eigentlich kaum etwas kaputt und Objekte wie Stühle oder Kisten stellen für Leon, Ada und Claire unüberwindbare Hindernisse dar. Capcom bewahrt dadurch natürlich das Erbe des Originals, wird aber bei Freunden moderner Actionspiele trotzdem auf wenig Gegenliebe stoßen.

Vorsichtige Innovation statt Revolution

Capcom geht behutsam mit *Resident Evil 2* um, lässt aber zugleich



Flammenmeer: Ein brennender Helikopter versperrt Claire den Weg. Wie kann sie das Feuer löschen? Und welche Gefahren lauern wohl dahinter auf die Polizistin?



Anspielungen: *Resident Evil*-Veteranen kennen diese Jacke. Sie stammt eigentlich von Chris Redfield und findet im Remake nun einen Ehrenplatz im Polizeirevier.


Aufdringlich: Sobald der Tyrant in der Nähe ist, dröhnen seine Schritte und eine bedrohliche Musik durch die Boxen. Das erzeugt unglaublichen Druck.

Double Trouble: Gegen einen Licker und den Tyrant hat Claire keine Chance. Beachtet die feinen Lichteffekte an den Wänden!


Fast wie Batman: Ada macht mit dem EMF Visualizer Stromleitungen sichtbar und manipuliert Schaltkästen auf Distanz. So öffnet sie etwa Türen oder aktiviert Aufzüge.

Neueinsteiger nicht aus den Augen. So bietet das Spiel zum Start verschiedene Schwierigkeitsgrade an. Wer sich aber innerhalb eines Bereichs schwertut und gleich mehrfach draufgeht, für den gibt es den sogenannten „Assisted Mode“. Dieser schwächt die auftauchenden Gegner leicht und stärkt zugleich die eigene Spielfigur. Auch die Benutzerführung erfährt kleinere Veränderungen: Zwar speichern wir weiterhin an Schreibmaschinen, benötigen dafür aber keine Farbbänder mehr. Benutzbare Objekte zeigt das Programm schon aus größerer Distanz mithilfe eines kleinen Symbols an. Auf der Karte befinden sich weiterhin wichtige Markierungen für die aktuellen Missionsziele, aber auch für liegengelassene Munition oder andere Objekte.

Speziell der spielbare Abschnitt mit Leon gestaltet sich vergleichsweise geradlinig. Sein Inventar ist mit einer Schrotflinte, einer Pistole und Matilda, einer 24 Kugeln fassenden Faustfeuerwaffe, prall gefüllt. Einzig eine unliebsame Überraschung in der Kanalisation sorgt hier für Aufregung und wurde anders gelöst als im Original. Was dort genau passiert, bleibt aber vorerst noch ein Geheimnis. Mit Leon spielt sich *Resident Evil 2* wie ein recht konventionelles Actionspiel aus der Verfolgerperspektive.

Der alte Zombie-Horror

Beim handlungsbedingten Wechsel zu Ada verändert sich der Spielablauf jedoch drastisch. Die Dame in Rot trägt lediglich eine Pistole mit nur wenigen Kugeln bei sich, verfügt aber über den EMF Visualizer. Mit diesem Gerät erspäht sie Stromleitungen und Schaltrelais durch Wände hindurch. Durch das Halten der Aktionstaste hackt sie sich in die Kästen hinein und leitet so den Strom um. Auf diese Art öffnet sie im Spielverlauf Türen und manipuliert andere Gerätschaften. Das größte Problem: Das Manipulieren kostet Zeit – und die ist in *Resident Evil 2* oftmals knapp! In einem Heizungskeller etwa rücken ihr gleich drei Zombies auf die Pelle, während sie versucht, einen Aufzug wieder in Gang zu setzen. Das bedeutet: Wir spielen Katz und Maus mit den schlurfenden Madensäcken. Wir rennen um Kisten herum und locken sie von den Zielbereichen weg. Das spart Munition, kostet aber Nerven.

Die direkte Konfrontation lohnt sich in diesem Fall kaum: Die Untoten erweisen sich als zähe Biester und vertragen gerne drei bis vier Kopftreffer. Selbst wenn die Biester zu Boden gehen, stehen sie nur allzu gerne wieder auf. Die klügere Variante? Schüsse auf die Beine! Nach einigen Treffern fliegt den Burschen der Unterschenkel weg. Danach bewegen sie sich nur noch kriechend fort und sind dadurch deutlich langsamer. Mit Ada ist *Resident Evil 2* deutlich rätselorientierter. Wir müssen mit wenig Ausrüstung und vielen Gegnern überleben. Das sorgt für Spannung!

Hin und zurück

Das typische *Resident Evil*-Gameplay erwartete uns allerdings mit Claire Redfield. Sie wurde in dem Polizeirevier eingeschlossen und muss nun einen Weg aus dem verschachtelten Gebäude herausfinden. Neben diesem Hauptziel gibt es auch zahlreiche Nebenaufgaben. Diese erfordern nicht nur Geduld, sondern ebenfalls gute Orientierung und ein starkes Gedächtnis. *Resident Evil 2* zwingt euch zu ständigem Backtracking und ärgert euch mit Munitionsknappheit und einem besonders garstigen Kontrahenten in Form des legendären Tyrants. Während uns moderne Action-Adventures sehr schnell von A nach B scheuchen und sofort mit Belohnungen zuschütten, geht Capcom in der Neuauflage einen ganz anderen und damit ungewohnten Weg.

Das Polizeirevier erstreckt sich über drei Stockwerke, einen Außenbereich und unzählige Räume – inklusive Dachboden und Kunstabteilung. Unsere Aufgabe besteht zunächst darin, die verschiedenen Bereiche zu öffnen. Zu diesem Zweck finden wir gleich mehrere Schlüssel, die wir immer wieder einsetzen. Für spezielle Gebiete wie etwa einen Lagerraum brauchen wir zwei zusätzliche


Verfolgungsjagd: Hat die Wissenschaftlerin Annette Birkin den G-Virus erfunden? Ada jedenfalls nimmt die Verfolgung auf und gerät mit ihr aneinander.


Spurensuche: Ada untersucht das Durcheinander in Kendos Waffenladen. In dieser Szene trägt sie noch ihre Straßenkleidung.

Hilfsmittel: Packen euch Zombies oder Mutanten, wehrt ihr sie mit Blendgranaten oder einem Kampfmesser ab. Dadurch nehmen die Charaktere nur wenig Schaden.

Elektro-Paneele, die sich natürlich ebenfalls hinter verriegelten Türen verstecken. Bekannte Rätsel wie etwa das Zusammenschieben der Regale in der Bibliothek kehren zurück. Claire muss in diesem Fall einen Hebel finden, mit dessen Hilfe sie die Regale bewegen kann, um so eine Brücke über den zerbrochenen Boden zu bauen. Oftmals müssen wir gefundene Objekte im Inventar untersuchen, um deren Funktion zu entdecken. Hat der verbogene Autoschlüssel auf den ersten Blick keinen Nutzen, finden wir schnell den Knopf zum Öffnen eines Kofferraums und ergattern so eine zusätzliche Waffe.

Der Spielabschnitt mit Claire entpuppt sich als angenehm anspruchsvoll und zehrt immer wieder mit plötzlich auftauchenden Hindernissen, Gegnern und Aufgaben an unseren Nerven. So treffen wir nicht nur auf Zombies, sondern auch auf reptilienhafte Licker. Mit Claires Revolver kommen wir nicht weiter und setzen stattdessen auf ihren Granatwerfer, den wir wahlweise mit Explosiv- oder mit Säuresprengsätzen füllen. Erstmals kommt auch das aus dem Original bekannte Inventarmanagement ins Spiel: Wir besitzen zwölf Slots, die für Waffen, Schlüssel und Heilkräuter draufgehen. Obwohl Capcom an dieser Stelle schon Nachsicht walten lässt und etwa den Granatwerfer auf einen Slot beschränkt, beginnt früher oder später doch das für *Resident Evil* typische Geschiebe. Immer wieder suchen wir daher Vorratskisten auf und verfrachten unnötige oder bereits benutzte Objekte hinein. Selten war der Ärger größer als in dem Moment, in dem wir den Granatwerfer mit einem Griff aufrüsteten und die Waffe plötzlich zwei Slots verschlang.

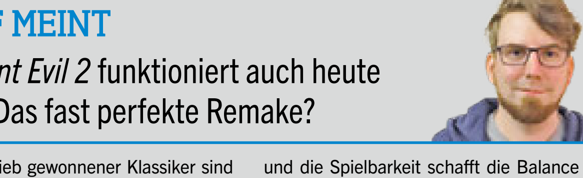
Tyrant, ick hör dir trapsen

Für die notwendige Hektik sorgt schließlich der mysteriöse Tyrant. Die monströse Schreckgestalt taucht im späteren Verlauf des Polizeirevier-Levels auf und verfolgt Claire pausenlos. Er ist unverwundbar – und so hilft in diesem Fall nur ständiges Weglaufen. Zugleich bedeutet das aber auch, dass wir immer wieder unseren Plan über den Haufen werfen und vor dem Tyrant flüchten müssen. Da der Kerl – im Gegensatz zu Claire – von höheren Etagen herunterspringen kann, erfordert die Hatz schnelle Entscheidungen. Zwar übt der Tyrant ständig Druck auf uns aus, er ist jedoch kein unüberwindbares Hindernis. Kassiert Claire einen Treffer, öffnet sich ein kurzes Zeitfenster, in dem sie sich aus dem Staub machen kann. Trotzdem: Der Tyrant erzeugt allein schon durch das stetige Geräusch seiner Schritte extreme Paranoia – fast wie das Alien in *Alien: Isolation*.

Unsere vier Stunden mit *Resident Evil 2* enden schließlich mit einem kurzen Blick in dem Sherry gewidmeten brandneuen Waisenhaus-Level. Was dort genau geschieht, verrät Capcom derzeit noch nicht. Fest steht: Selten zuvor kostete uns eine Anspielrunde derart viel Nerven und Energie. Und das ist in diesem Fall durchaus als Kompliment gemeint! ❑



Geheimnisvoll: Zum Ende der Anspielrunde startet das neue, Sherry gewidmete Waisenhaus-Level. Dieser Abschnitt ist exklusiv in dem Remake enthalten.



OLAF MEINT

Resident Evil 2 funktioniert auch heute noch: Das fast perfekte Remake?

Remakes lieb gewonnener Klassiker sind modern, gehören aber nicht zu meinen Lieblingstrends. Bei *Resident Evil 2* mache ich da aber gerne eine Ausnahme. Denn während ich die frühen Teile stets als ziemlich umständlich und verkopft erachtete, dreht Capcom an genau den richtigen Stellschrauben und bringt den Gruselklassiker damit ins HD-Zeitalter. In puncto Inszenierung muss sich *Resident Evil 2* nicht vor der Konkurrenz verstecken und die Spielbarkeit schafft die Balance zwischen Tradition und Innovation. Die Veränderungen im Leveldesign und dem Gameplay bleiben behutsam – gerade die eingestreuten Komfortfunktionen wie das gelockerte Speichersystem fügen sich problemlos ein. Zugleich aber kämpfe ich weiter mit Untoten, Inventarbeschränkungen und ausufernden Rätseln, die sich ganz anders spielen als bei aktuellen Titeln. Kurzum: Das ist *Resident Evil*!

Wer will, ruft wieder einmal menschliche und tierische Helfer an seine Seite.

Far Cry: **New Dawn**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Termin: 15. Februar 2019

Die Story von *Far Cry 5* ist noch nicht zu Ende erzählt! In *Far Cry: New Dawn* erfahren wir, welch düstere Zukunft uns danach erwartet.

Von: Lukas Schmid

Ein paar Tage vor der Presse-Präsentation von *Far Cry: New Dawn* schickte uns Ubisoft eine ominöse Einladung zu einem Enthüllungs-Event und deutete an, dass sich dieses wohl um ein neues *Far Cry* drehen würde. In der Redaktion wurde daraufhin fleißig spekuliert. Von *Far Cry 6* ging niemand aus, eher von einem Spin-off wie *Far Cry: Primal* oder *Blood Dragon*. Am wahrscheinlichsten fanden wir entweder *Far Cry: Blood Dragon 2* oder aber einen im Wilden Westen angesiedelten Ableger, der auf der Erfolgswelle von *Red Dead Redemption 2* schwimmen und die Map von *Far Cry 5* wiederverwerten könnte. Nun, immerhin lagen wir mit der Spin-off-Annahme richtig und auch damit, dass uns keine völlig neue Welt erwarten würde. Anstatt aber als Cowboy oder Indianer in den Kampf zu ziehen, begeben wir uns in der ersten direkten Fortsetzung der *Far Cry*-Geschichte in die postapokalyptische Zukunft.

The end of the world as we know it

Wer *Far Cry 5* noch nicht (durch-)gespielt hat und nicht wissen möchte, wie es ausgeht, dem empfehlen wir jetzt, nicht weiterzulesen; allerdings kommt man um diesen Spoiler nicht herum, wenn man *New Dawn* spielen möchte. Dennoch gibt es hier unsere einzige und finale Spoiler-Warnung! Wie diejenigen wissen, die den üblen Machenschaften des „Vaters" Joseph Seed und seiner Anhängerschaft in *Far Cry 5* das Handwerk gelegt haben, endet die Geschichte nicht unbedingt mit einem Happy End: Als Resultat eines internationalen Konflikts werden zahlreiche Länder der Erde mit Atombomben beschossen und die Welt geht unter. Augenscheinlich sterben alle Bewohner der Spielwelt Hope County, ausgenommen Joseph und unser selbsterstellter Protagonist, da die beiden in einen Bunker flüchten können – wo der Vater uns fortan als willenlosen Sklaven hält, mit dem er eine neue Zivilisation gründen will. Tja.

Siebzehn Jahr, nuklear

Allerdings, ganz ausgelöscht wurde das Leben auf der Erde und auch in Montana doch nicht, wie wir zu Beginn von *Far Cry: New Dawn* erfahren. Nach dem atomaren Zusammenbruch kam es erst einmal zu einem knapp sechs Jahre andauernden nuklearen Winter, in dem die Temperaturen dramatisch sanken und Stürme alles verwüsteten.



Die Fauna hat die Apokalypse auch nicht völlig unbeschadet überstanden – Mutationen sind die Folge.

Die Expeditionen schicken uns an verschiedene Orte in den gesamten USA.

In den vier Jahren danach regenerierte sich die Welt wieder, der nukleare Winter ließ nach, die Sonne brach wieder durch und das Leben und die Natur eroberten sich ihren Platz auf dem Planeten zurück. In den nächsten sieben Jahren setzte sich im Rahmen eines sogenannten „Super Bloom" die Natur endgültig wieder durch, sodass wir uns am Anfang des Spiels, im Jahre 2035, in einer zwar zerstörten, aber farbenfrohen und wild überwucherten Welt wiederfinden – Friede, Freude Eierkuchen ist aber natürlich nicht angesagt.

On the Highway to Hope County

Wir, das ist im Falle von *Far Cry: New Dawn* ein Helfer aus einem anderen Gebiet der USA, der gemeinsam mit Kollegen nach Montana gerufen wird, um dort im Konflikt zwischen diversen Fraktionen für Ordnung zu sorgen. Wie es aussieht, werden wir unseren Helden beziehungsweise unsere Heldin auch diesmal wieder selbst erstellen können. Weil es die *Far Cry*-Tradition so will, wird unser Zug, mit dem wir in Montana ankommen, aber angegriffen und wir finden uns wieder einmal in einer uns zum großen Teil feindlich gesinnten, fremden Welt wieder. Wie bereits erwähnt, ist uns die Welt als Kenner von *Far Cry 5* nicht gänzlich unbekannt. Klar, 17 Jahre Postapokalypse haben die Map teils drastisch verändert, neue Gebiete sind entstanden, alte weggefallen und ganze Areale sind nicht wiederzuerkennen. Im Großen und Ganzen ist das aber nach wie vor Hope County und natürlich spielen die Entwickler auch sehr bewusst damit, uns die bekannten Orte der Welt in ihrer veränderten Version vor Augen zu führen. Wer sind nun die Fraktionen, dir dafür verantwortlich sind, dass wir überhaupt erst in diesen ganzen Schlamassel gezogen werden? Grob gesagt teilen sich die Überlebenden des atomaren Holocaust in zwei Gruppen auf: Einerseits die Survivors, die ehemaligen Bewohner von Hope County, die sich fast alle als Farmer verdingen, um sich und ihresgleichen mit Nahrung und Ressourcen zu versorgen. Andererseits sind da die Highwaymen, quasi moderne Piraten, die von Ort zu Ort ziehen und sich nach dem Motto „Es gibt kein Morgen, leb' für das Heute" alles unter den Nagel reißen, was ihnen vor die Flinte kommt; die Entwickler beschreiben sie als eine Art endzeitliche Motorradgang ohne jedwede Skrupel.



Schwesternhiebe

Angeführt werden die Highwaymen von den beiden Zwillingsschwestern Mickey und Lou, Töchter des Gründers der Vereinigung und nach einem gemeinschaftlichen Vatermord dessen Nachfolgerinnen. In bester *Mad Max*-Tradition treibt sie dasselbe an wie fast alle Menschen in *New Dawn*: Die Suche nach Treibstoff – der wichtigsten Ressource in einer Welt, in der Maschinen noch existieren, aber so gut wie keine neuen gebaut werden –, sei es traditionelles Benzin, welches jedoch durch die lange Lagerung langsam seine Wirkung verliert, oder der neue Standard, Ethanol, welcher aus Gemüse gewonnen wird.



In Prosperity versammeln sich die Überlebenden von Hope County und widersetzen sich von hier aus den Highwaymen.


Das Ausheben von Feindeslagern dürfte genauso viel Spaß machen wie eh und je.

Lagerkoller
Viel zu tun also für uns, um hier für Ordnung zu sorgen. Zum Glück sind wir aber nicht alleine – netter Heroe, der wir nun einmal sind, schlagen wir uns natürlich auf die Seite der Survivors und werden im Spielverlauf in deren Heimatfestung namens Prosperity aufgenommen, die sich mit massiven Angriffen der Highwaymen konfrontiert sieht. Anders als viele andere Teile der USA hat sich der Nordwesten und damit Montana trotz der nuklearen Katastrophe nämlich vergleichsweise gut gehalten, was viele Ressourcen und somit reiche Beute für die Invasoren bedeutet. Es gilt also, Prosperity gut zu schützen. Dafür erforschen wir die Welt auf der Suche nach Überlebenden, die uns durch ihr Fachwissen bei der Befestigung unserer Heimat unterstützen können. Wie genau das vonstattengehen wird, ist noch nicht bekannt. Wir werden aber wohl diverse Gebäude ausbauen können, wodurch wir Zugriff auf zusätzliche und ausgebaute Produktionsstätten, Waffenlager und mehr bekommen. Überhaupt spielen Ressourcen eine größere Rolle als jemals zuvor. Fast schon wie in *Fallout 4* und *Fallout 76* klauben wir alles auf, was nicht bei drei auf den Bäumen ist, um es in seine Einzelteile zu zerlegen. Mit Eisen, Schrauben und Co. basteln wir dann an unserer Ausrüstung herum und entwickeln einzigartige Knarren. Das ist der Fokus, was die Waffen angeht: Auch diese werden nicht mehr neu produziert, sodass es an uns liegt, effektiv daran herumzubasteln – was nicht heißt, dass nicht einige Fan-Favoriten auch wieder mit an Bord sind. Vor allem stehen aber neue Exemplare wie der Saw Launcher im Mittelpunkt. Dieses motorbetriebene Ungetüm ballert mit Sägeblättern um sich und richtet ordentlich Schaden an – wer sich an den Ravenholm-Abschnitt aus *Half-Life 2* erinnert und gerne mit der Gravity Gun hantiert hat, weiß, wie sich das ungefähr anfühlen dürfte. Wir sagen bewusst „dürfte“, denn auch wenn wir eine ordentliche Portion des Spiels gezeigt bekamen, durften wir beim Enthüllungsevent noch nicht selbst Hand anlegen. Das Schlagwort dürfte „Individualisierung“ sein, denn je nach Lust, Laune und vorhandenem Bastelmaterial dürfen wir den Saw Launcher modifizieren und auf diese Weise etwa mehrere gemeingefährliche Discs auf einmal abschießen oder deren Flugverhalten verändern.

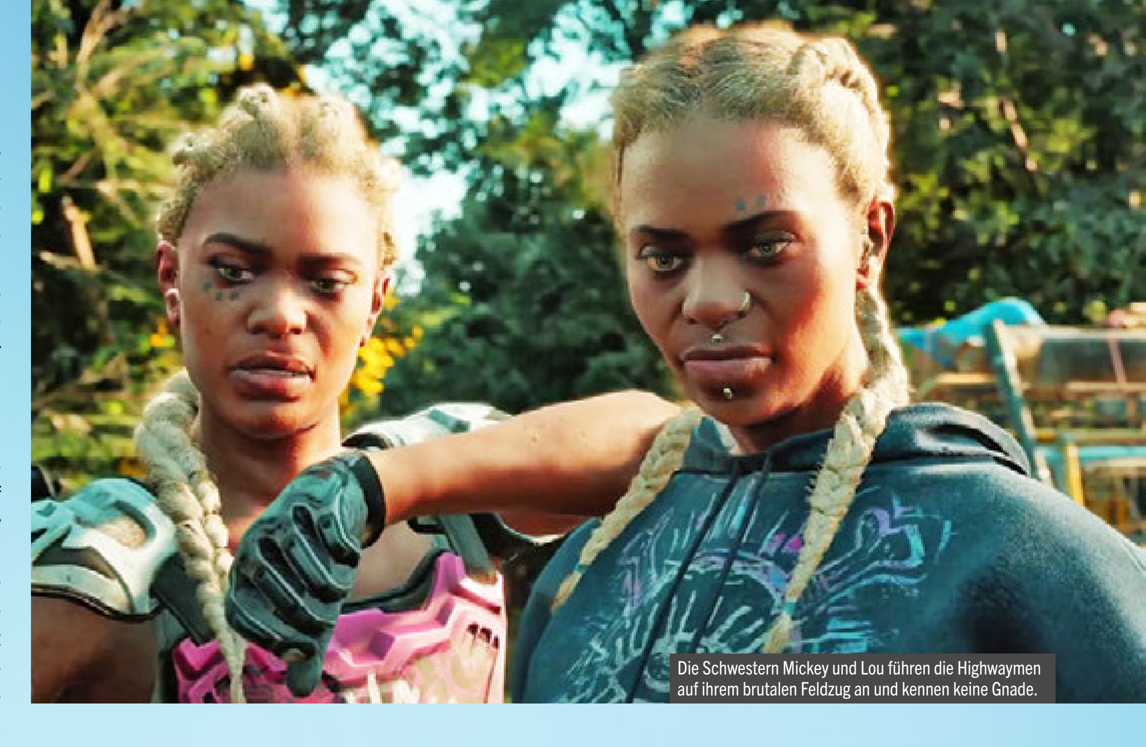
Überlebensmüde
Klingt im Kern schon fast nach Survival-Gameplay und tatsächlich ist offensichtlich, dass sich die Macher eine Scheibe bei *Fallout* und Co. abgeschnitten haben. Unsere Befürchtung, dass wir fortan mehr Zeit aufs Schlafen, Essen und Crafting verwenden würden als auf das bekannte Open-World-Gameplay, wurde aber sowohl auf Nachfrage als auch im weiteren Verlauf der Demo zerschlagen. *Far Cry* ist auch in *New Dawn* noch *Far Cry* und das Crafting ist, wenngleich umfangreicher, ähnlich simpel wie in den Vorgängern. Heilmittel, Buffs und Co. können wir jederzeit im Ringmenü herstellen, ohne das Spiel zu pausieren, Waffen und Fahrzeuge werden an festen Orten in Prosperity angefertigt und Hunger oder Durst quälen uns offenbar gar nicht.

Postapokalyptische Pausenfüller
Das Gameplay in der offenen Spielwelt erinnert dann auch sehr an das aus den Vorgängern gewohnte. Uns erwarten u. a. Objekte der Highwaymen, die es zu zerstören gilt, wie in *Far Cry 5* die Suche nach Prepper-Verstecken, wilde Tiere, die wir jagen können usw. Einen Mangel an Icons auf der Map wird es also auch diesmal nicht geben – das mag man nun gut oder schlecht finden. Die leichten RPG-Elemente in Form von Skill Trees und Perk Points, die wir für das Erledigen von Aufgaben erhalten, sind auch wieder mit an Bord. Und natürlich werden wir auch wieder auf zahlreiche feindliche Lager treffen, die wir ausnehmen und zum Teil unserer eigenen Verteidigungslinie machen können. Allerdings wurden diese Missionen angepasst, sodass wir uns nun entscheiden können, ob wir ein Lager übernehmen und dadurch eine große Menge an Treibstoff und anderen Ressourcen auf einmal erhalten, oder aber einfach nur reingehen, Vorräte klauen und wieder verschwinden. Auf diese Weise können wir ein und dasselbe Lager gleich mehrmals um Benzin und Co. erleichtern und die feindlichen Bastionen mehrmals ausheben. Je öfter wir das tun, desto stärker wird jedoch die Bewachung des Lagers und desto größer die Herausforderung. Übrigens kommen auch die Feinde selbst in mehreren Stufen daher, die sich in Sachen Panzerung und Bewaffnung unterscheiden, mit einer finalen, extrem widerstandsfähigen Form, die als Unterstützung erscheint, wenn wir in einer Mission unachtsam sind und einen Alarm auslösen.


17 Jahre nach dem Untergang der Welt hat sich die Natur den Planeten zurückerobert.

Fallout-Freundschaften

Um auch gegen diese besonders schweren Exemplare zu bestehen, steht es uns erneut frei, diverse NPC-Helfer an unsere Seite zu rufen. Wie im letzten Spiel sind dies auf der einen Seite menschliche Unterstützer, sogenannte Guns for Hire. So steht uns unter anderem die 17-jährige Carmina bei – Tochter von Nick Rye und seiner Frau –, deren Geburt wir in *Far Cry 5* in Gestalt unseres damaligen Protagonisten als Fahrer auf dem Weg zum Krankenhaus aktiv beigewohnt haben. Die uralte und leicht narkoleptische Nana unterstützt uns mit ihren Sniper-Talenten ebenso. Jede Figur erzählt dabei in Nebenmissionen eine eigene kleine Geschichte – so treffen wir mit Carmina auf eine Frau, welche die Welt vor den Atombomben niemals gesehen hat und sie nur so kennt, wie sie jetzt ist. Spannend! Auch den guten Hurk, seines Zeichens Dummdödel, der bisher in fast allen von Ubisoft entwickelten *Far Cry*-Abenteuern einen Auftritt hatte, konnten wir in der Gameplay-Demo im Menü schon erspähen. Auf der anderen Seite können wir aber auch wieder auf die Hilfe von tierischen Begleitern, den Fangs vor Hire, vertrauen. Bereits vorgestellt wurden uns das Hündchen Timber und Horatio, ein gigantisches und durchschlagskräftiges Wildschwein. Traurig, aber wahr: Von unseren alten animalischen Unterstützern scheint in der Postapokalypse keiner mehr am Leben zu sein, sei es wegen der Atomkatastrophe oder weil sie das Alter dahingerafft hat. Wer will, darf natürlich auch wieder auf menschliche Hilfe zurückgreifen. Wie der direkte Vorgänger lässt sich das komplette Spiel im Koop-Modus bestreiten, was wohl erneut der Atmosphäre in manchen eigentlich spannenden Situationen nur bedingt zuträglich sein dürfte, aber bestimmt wieder viel Spaß machen wird.



Die Schwestern Mickey und Lou führen die Highwaymen auf ihrem brutalen Feldzug an und kennen keine Gnade.

Endzeitliche Expeditionen

Neu dabei in *Far Cry: New Dawn* sind die sogenannten Expeditionen. Dabei handelt es sich um Mini-Open-Worlds, angesiedelt in verschiedenen Teilen der USA. Der Gedanke hinter diesen übersichtlichen Abschnitten ist es, uns zu zeigen, welche Auswirkungen die Atombomben auf den Rest des Landes hatten. Bereits bestätigt wurden Gebiete im Grand Canyon, an der Westküste und im Bayou in Louisiana, viele weitere sollen noch dazukommen. Diese Expeditionen sind wiederholbar und sollen sich durch randomisierte Ziele, Fundorte von Missionsgegenständen und Gegnerpositionen auch immer unterschiedlich spielen – dieser Ansatz wurde vor allem für Koop-Sessions konzipiert. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sollen zudem dafür sorgen, dass sowohl Anfänger als auch erfahrene Spieler hier eine Herausforderung finden können. In einer für uns gespielten Demo verschlug es uns dann auch gleich nach Louisiana, wo wir im fiktiven Five Stars Theme Park ein Päckchen finden sollen. Spielerisch konnten wir hier nicht viel Neues entdecken, die Mission erinnerte stark an ein Feindeslager. Die Möglichkeit, thematisch ungewöhnliche Areale zu implementieren, ist aber natürlich trotzdem nett, zumal die Entwickler durch die strikter abgesteckten Gebiete eine höhere Grafikqualität in diesen Gebieten versprechen. Wir sind gespannt!

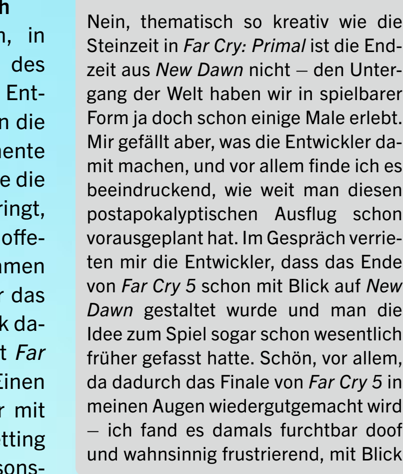
Bekanntes mit neuem Anstrich

Nach knapp zwei Stunden, in denen uns diverse Aspekte des Spiels gezeigt wurden, die Entwickler uns in Präsentationen die verschiedenen neuen Elemente nähergebracht hatten, welche die Postapokalypse mit sich bringt, und wir im Interview unsere offenen Fragen beantwortet bekamen (oder auch nicht), hatten wir das Gefühl, einen guten Überblick darüber zu haben, was uns mit *Far Cry: New Dawn* erwartet: Einen Ableger der Reihe, der zwar mit einem spannenden neuen Setting daherkommt, sich aber ansonsten sehr vertraut anfühlt. Ja, manche Aspekte wie die Expeditionen sind neu und andere wie die Feindeslager und das Crafting wurden überarbeitet und ausgebaut. Allzu große Experimente scheinen die Entwickler aber auch diesmal dem bisherigen Anschein nach nicht zu wagen. Das mag viele Spieler nicht stören und das Endergebnis wird bestimmt ein sehr anständiges Spiel sein. Wir empfanden es aber schon bei *Far Cry 5* als einen der größten Kritikpunkte. Im Falle von *Far Cry: New Dawn* müssen wir aber vor allem an *Far Cry: Primal* denken, welches dank Steinzeit ebenfalls mit einem sehr spannenden und zudem unverbrauchten Setting daherkam und im Vorfeld für ordentlich Furore sorgte, im Endeffekt aber relativ wenig aus dem vorhandenen Material machte.

Neues Setting, neues Glück?

Wir sagen nicht, dass dies auch bei *New Dawn* der Fall sein wird und schlussendlich werden wir bestimmt wieder mal viel Spaß in der offenen Spielwelt haben – das Gunplay und die Gestaltung der Map sind ohnehin stets über jeden Zweifel erhaben. Wir hoffen aber, dass die Entwickler den Mut aufbringen, uns mit *New Dawn* auch abseits des Settings zu überraschen. Übrigens: Der Arcade-Modus aus *Far Cry 5* oder auch nur der Leveleditor werden in *Far Cry: New Dawn* nicht zurückkehren. Angesichts der Tatsache, dass es sich um ein sehr hochwertig produziertes Spiel, aber eben doch „nur" um ein Spin-off handelt, das noch dazu nur mit rund 40 Euro zu Buche schlagen wird, finden wir diesen Schritt aber in Ordnung. *Far Cry: New Dawn* erscheint am 15. Februar 2019. ❑

LUKAS MEINT



„Überraschendes Setting, bewährte Qualitäten – ich freue mich auf die *Far Cry*-Postapokalypse."

Nein, thematisch so kreativ wie die Steinzeit in *Far Cry: Primal* ist die Endzeit aus *New Dawn* nicht – den Untergang der Welt haben wir in spielbarer Form ja doch schon einige Male erlebt. Mir gefällt aber, was die Entwickler damit machen, und vor allem finde ich es beeindruckend, wie weit man diesen postapokalyptischen Ausflug schon vorausgeplant hat. Im Gespräch verrieten mir die Entwickler, dass das Ende von *Far Cry 5* schon mit Blick auf *New Dawn* gestaltet wurde und man die Idee zum Spiel sogar schon wesentlich früher gefasst hatte. Schön, vor allem, da dadurch das Finale von *Far Cry 5* in meinen Augen wiedergutgemacht wird – ich fand es damals furchtbar doof und wahnsinnig frustrierend, mit Blick auf *New Dawn* ergibt es jedoch deutlich mehr Sinn. Allerdings kam in mir während des Enthüllungs-Events ein ähnliches Gefühl auf wie damals bei *Primal*: Alles schön und gut, aber im Kern scheint man trotz der neuen Thematik relativ wenig am Kern des Spiels zu ändern. Das ist vollkommen okay, es hat ja einen Grund, warum *Far Cry* so ist, wie es ist – die Spiele machen schlicht und ergreifend Spaß. Jedoch tritt die Serie seit Teil 3 auch ein wenig auf der Stelle und frische Impulse würden ihr gut zu Gesicht stehen. So oder so freue ich mich auf *New Dawn* und werde bestimmt meinen Spaß haben; und bis dahin hoffe ich auf die eine oder andere Überraschung, die aktuell noch nicht absehbar ist.

Durch sogenannte Raids können wir Weltwunder wie etwa die Freiheitsstatue klauen.

Tropico 6

Endlich kehrt El Presidente zurück! Wir haben die Entwicklerversion ausgiebig gespielt und berichten.

Von: Matti Sandqvist

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso Media
Termin: 25. Januar 2019

Vor vier Jahren konnte Kalypso mit *Tropico 5* die Herzen der Aufbaustrategiespieler erobern. Der von Haemimont Games entwickelte Titel schaffte den Spagat zwischen Zugänglichkeit und Tiefgründigkeit – und sorgte mit seinem exzellenten Humor für eine zusätzliche Motivation zum Weiterspielen. Nun soll die Serie nach einigen Verschiebungen endlich im kommenden Januar eine Fortsetzung bekommen. Auf den ersten Blick mag sich nicht so vieles verändert haben, schließlich geht es in *Tropico 6* weiterhin darum, eine Bananenrepublik aufzubauen und über mehrere Epochen zu managen. Doch hinter den Kulissen hat es große Veränderungen gegeben: Mit Limbic Entertainment hat ein deutsches Studio das Entwicklungs-Zepter übernommen, mit der Unreal Engine 4 sorgt ein neuer Grafikmotor für eine verbesserte Optik sowie Performance und außerdem können wir uns im neuen Teil nicht nur auf einem Eiland breitmachen, sondern auf einem ganzen Archipel.

Wir konnten uns anhand einer fast finalen Entwicklerversion ein Bild dessen machen, was auf uns im Januar wirklich zukommt. Unser Eindruck nach rund 20 Stunden: Trotz der vielen Neuerungen ist *Tropico 6* in puncto Gameplay zum Verwechseln ähnlich mit seinem Vorgänger, macht aber weiterhin richtig Laune. Angesichts der vielen Bugs haben wir nur ein wenig Sorge, ob das Spiel wirklich bis zum Release komplett fehlerfrei auf den Markt kommt – zumal Limbic Entertainment in puncto Bugs eine mehr als bewegte Geschichte hat. Doch wollen wir den Teufel nicht schon jetzt an die Wand malen, sondern lieber erklären, worin die Unterschiede zum Vorgänger bestehen und wie sie den Spielspaß beeinflussen.

Inselreich

In *Tropico 5* wie auch in Teil 6 steuern wir die Geschicke einer kleinen Bananenrepublik über einen Zeitraum von rund 150 Jahren und erleben so die Zeit des Kolonialismus, der Weltkriege, des Kalten Krieges und der Moderne. Alle Zeitalter bringen neue Herausforderungen mit sich. So müssen wir uns anfangs lediglich darum kümmern, dass unsere Inselbewohner genügend Futter auf ihren Tellern, einen Platz zum Schlafen und eine Beschäftigung haben. Später müssen wir uns hingegen mit solchen Problemen wie Umweltschäden, Weltmachtpolitik, Katastrophen oder Rebellen auseinandersetzen und so unser Inselreich immer wieder neu entwerfen und umbauen. Das geht in



Zu den neuen Gebäuden gehört auch die Seilbahn. Sie ist vor allem bei Touristen sehr beliebt.


Die größte Neuerung in *Tropico 6* ist, dass wir unsere Bananenrepublik auf mehrere Insel verteilen.

In der ersten Epoche müssen wir uns fast nur um die Grundbedürfnisse unserer Bewohner kümmern – etwa um gesunde Ernährung.

Tropico 6 ebenso gut von der Hand wie schon im Vorgänger.

Da wir uns nun um eine ganze Inselgruppe kümmern müssen, hat das auch Auswirkungen auf den Aufbau unserer Bananenrepublik. Die Entwickler haben auf den meisten Karten die Ressourcen so verteilt, dass wir auf mehreren Inseln präsent sein müssen. Damit wir die Rohstoffe auch zwischen den Eilanden hin und her verschiffen können, bauen wir spezielle Transporthäfen. Um aber die Arbeiter und Bewohner auf den einzelnen Eilanden zufriedenzustellen, müssen wir auf jeder Insel zumindest für eine Grundausstattung an Annehmlichkeiten sorgen, was mit einigen Zusatzkosten verbunden ist. Außerdem sollte man auch beachten, dass die Waren zwischen den Eilanden eine Weile brauchen, bis sie am Zielort angelangt sind. Spielerische Vorteile haben die Inseln aber auch: Wenn wir unsere Bananenrepublik zu einem Touristenparadies machen wollen, können wir leicht die Schwerindustrie auf einer Insel konzentrieren und die Hotels, Spielkasinos und sonstigen Attraktionen auf einer anderen. Schade in der von uns gespielten Version war aber, dass die meisten Schiffe einfach durch die Inseln gefahren sind und manche Waren partout nicht verschifft werden wollten – und wir deshalb gerade noch so an der Insolvenz vorbeigeschrammt sind.

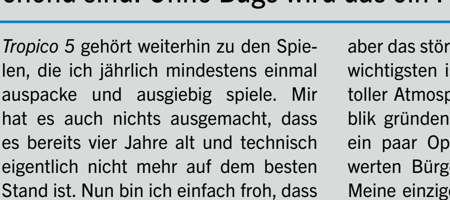
Die Masse macht's

Sonst kommt *Tropico 6* mit sehr vielen kleinen Änderungen daher. So gibt es im neuen Teil ganze 150 unterschiedliche Gebäude, die wir bauen können. Darunter neben bekannten Wohnhäusern, Bibliotheken und Supermärkten spezielle Bauwerke, mit denen wir auf Raubzüge gehen und gar Weltwunder wie die Freiheitsstatue oder den Eiffelturm stibitzen können. Zudem haben wir nun die Möglichkeit, mit Gefängnissen unser Geld zu machen. Wir können nämlich Dissidenten in Irrenanstalten oder Kerker stecken und sie dort für uns arbeiten lassen – das gefällt El Presidente natürlich besonders gut! Obendrein können wir aus unserer Bananenrepublik gar eine Strafkolonie machen und bekommen so unglaublich viele Einwanderer, die aber den Nachteil haben, dass sie kriminell veranlagt sind.

Auch in puncto Kampagne hat sich einiges verändert. Wir erleben nun in den Story-Missionen Höhepunkte von El Presidentes Karriere, etwa wie er sich als Pirat verdingt oder eine Republik ganz ohne Wohnhäuser gegründet hat. Das Besondere ist, dass wir in *Tropico 6* die Levels relativ frei aussuchen dürfen – so können wir mit einem anderen Auftrag weitermachen, wenn wir bei einer Mission stets scheitern. Insgesamt sind alle Neuerungen unserer Meinung nach gut durchdacht und machen aus *Tropico 6* zwar nicht ein gänzlich neues Spiel, aber eine bessere Spielerfahrung als noch der Vorgänger. Nun hoffen wir einfach, dass Limbic Entertainment uns im Januar eine weitestgehend fehlerfreie Version liefert. ❑



Der Wuselfaktor ist in *Tropico 6* im Vergleich zu den Vorgängern höher. So werden dieses Mal tatsächlich alle Insulaner simuliert.



MATTI MEINT

„Obwohl die Neuerungen nicht bahnbrechend sind: Ohne Bugs wird das ein Fest!"

Tropico 5 gehört weiterhin zu den Spielen, die ich jährlich mindestens einmal auspacke und ausgiebig spiele. Mir hat es auch nichts ausgemacht, dass es bereits vier Jahre alt und technisch eigentlich nicht mehr auf dem besten Stand ist. Nun bin ich einfach froh, dass Kalypso mit dem sechsten Teil endlich Nachschub liefert. Meines Erachtens sind die Veränderungen – bis auf die tolle Optik! – gar nicht so weltbewegend, aber das stört mich nicht die Bohne. Am wichtigsten ist mir einfach, dass ich in toller Atmosphäre meine Bananenrepublik gründen kann und nun zumindest ein paar Optionen mehr habe, meine werten Bürger schamlos auszunutzen. Meine einzige Sorge ist, dass die in der Entwicklerversion enthaltenen Bugs nicht komplett beseitigt werden können – immerhin sind es nicht mehr viele Wochen bis zum Release!

Der VW Polo R Supercar hat satte 570 PS unter der Haube, die ihr in den knallharten Supercross-Rennen erst einmal bändigen müsst.

Dirt Rally **2.0**

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Termin: 26. Februar 2019

Von: Ulrich Wimmeroth, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Bei den Rennspiel-Profis von Codemasters in Birmingham konnten wir bereits ausführlich die anspruchsvollen Pisten von *Dirt Rally 2.0* ausprobieren.

Links, 4, lang. Oder: rechts, 2, nicht schneiden. So tönt es aus dem Kopfhörer, als unser virtueller Beifahrer mit ruhiger Stimme die Pacenotes vorliest. Eigentlich brauchen wir die akribischen Fahranweisungen, welche die Richtung der nächsten Kurve und den empfohlenen Gang zur sicheren Durchquerung beinhaltet, gar nicht mehr. Denn wir befahren die landschaftlich traumhafte Teilstrecke der Rally de España im katalonischen Tarragona mit unserem Kadett C bereits zum zehnten Mal und kennen jede Haarnadelkurve und jede noch so kleine Erhebung auswendig. Trotzdem verkrampfen sich immer noch die Hände am Lenkrad, das mit der vollen Wucht des Force-Feedbacks zerrt, und unser Blick ist starr auf die Straße gerichtet. Wie schon der Ende 2015 erschienene Vorgänger erlaubt auch *Dirt Rally 2.0* absolut keine Fahrfehler, verzichtet auf sämtliche spielmechanischen Annehmlichkeiten und setzt kompromisslos auf puren Realismus.

Es gibt zwar optional zuschaltbare Brems-, Schalt- und Lenkhilfen und automatische Reparaturen bei kleineren Pannen sorgen für etwas weniger Frust. Doch grundsätzlich gilt: Der nagende Zweifel am eigenen Können wird zu Beginn euer stetiger Begleiter sein. Insgesamt stehen sechs Rallye-Austragungsorte zur Verfügung, die von den Originalstrecken inspiriert wurden: Neben den knackigen Herausforderungen in Spanien, in denen sich anspruchsvolle Bergstrecken mit dem Durchqueren von engen Straßen in den Ortschaften abwechseln, rast ihr durch Neuseeland, Argentinien, Polen, Australien und die USA.

Fuhrpark und Spielmodi

Neben den authentischen Strecken gehören die realistischen Fahrzeugmodelle zu den Höhepunkten der Rennsimulation. Zum Release geben rund 50 Boliden aus der Rallye-Historie Vollgas: Ihr klemmt euch unter anderem hinter das Lenkrad so unterschiedlicher Wagen wie einem 1960er Mini Cooper, dem VW Golf II GTI aus dem Jahr 1980 oder dem brandneuen VW Polo R Supercar, dem Coverstar von *Dirt Rally 2.0*. Regelmäßig sollen weitere Fahrzeuge die Auswahl erweitern.

In Sachen Spielmodi wählt ihr zwischen Zeitrennen auf ausgesuchten Strecken, vier historischen Meisterschaften („Classic Rally“,


Ihr beweist euer Können auf sechs Rallye-Strecken in Neuseeland, Argentinien, Spanien, Polen, Australien und den USA.


Erstmals konnten wir auch Streckenabschnitte der Rally de España befahren und mit dem Opel Kadett C über die Pisten im katalonischen Tarragona preschen.



Mehr als 50 Fahrzeuge stehen in *Dirt Rally 2.0* zur Auswahl, darunter dieser coole Golf GTI aus den 1980ern. Weitere Modelle liefert Codemasters mit der Zeit nach.

Ihr werdet in den bockschweren Rennen kaum Zeit haben, die traumhaft schöne Aussicht zu bewundern. Schade eigentlich!

„Back to the 80s", „Modern Classics" und „Present Day") oder arbeitet euch in der Kampagne vom Rookie zum Rennstar hoch. Abgesehen von den Supercross-Rennen seid ihr in den Einzelspielervarianten alleine auf der Strecke und könnt euch höchstens einen Ghost herunterladen und so gegen die Zeiten eines Freundes antreten. Wer mehr Betrieb auf der Piste haben möchte, tobt sich im Mehrspielermodus aus, in dem bis zu acht Kontrahenten gegeneinander antreten.

Herausforderung Rallycross

Während wir uns in der Anspiel-Session auf den Rallye-Strecken in jeder Runde ein wenig verbessern konnten und schon glaubten, die Fahrzeuge so langsam zu beherrschen, haben uns die Rallycross-Rennen schnell auf den Boden der fahrerischen Tatsachen zurückgeholt. *Dirt Rally 2.0* beinhaltet als offizielles Spiel der FIA World Rallycross Championship acht Rennen auf den originalgetreuen Strecken in Barcelona, Montalegre, Mettet, Lohéac Bretagne, Trois-Rivières, Hell, Holjes und Silverstone. Wir haben den Grand Prix de Trois-Rivières in Kanada angespielt, der schon kurz nach dem Start mit einer fiesen Schikane aufwartet: Das Fahrerfeld muss sich im Schritttempo durch eine beängstigend enge Lücke in den aufgebauten Reifenstapeln winden. Unser erster Versuch endete mit einem Crash, bei dem sich die Stoßstangen unseres Autos verabschiedet haben und wir den aggressiven KI-Konkurrenten nur noch hoffnungslos hinterherfahren konnten. Es blieb nicht der letzte Unfall auf der tückischen Strecke, bei der durch den abrupten Wechsel von Asphalt auf Schotter oder Sand hochmotorisierte Fahrzeuge wie der VW Polo R Supercar mit 570 PS kaum unter Kontrolle zu halten sind.

Wer den Schaden hat …

Das realistische Schadensmodell der Simulation ist in jedem Fall äußerst gelungen und visualisiert eindrucksvoll die Folgen jedes Fahrfehlers. Landen wir etwa mit unserem Fahrzeug unsanft im Straßengraben oder touchieren bei einer falsch angefahrenen Kurve Streckenbegrenzungen, macht sich das direkt in unschönen Karosserieverformungen bemerkbar. Ein paar Beulen im Blech, abgefahrene Rückspiegel oder abgefallene Stoßstangen stellen dabei noch kein sonderlich großes Problem dar und beeinträchtigen kaum das Fahrverhalten. Anders sieht es da schon aus, wenn wir unsere Pneus aufschlitzen und das Auto auf den Felgen quälen oder an einem Baum landen.

Auch wenn nach einem Zusammenprall die Fahrt weitergeht, solltet ihr ab und an einen Blick auf die Instrumente werfen, denn ein kapitaler Motorschaden äußert sich unter Umständen erst mal in einer leicht zu übersehenden Warnlampe für die Wassertemperatur des Kühlers. Wenn dann ein paar Kilometer später weißer Rauch aus dem Motorraum quillt, ist es für eine automatische Reparatur meist zu spät – und das Rennen für euch zu Ende.

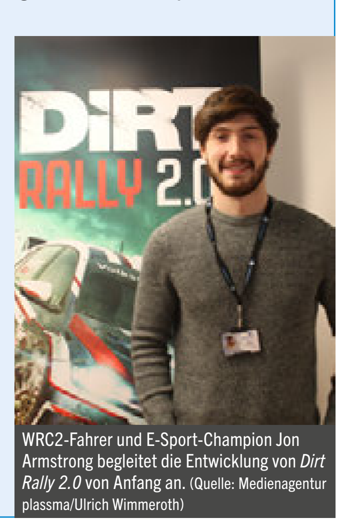
VR: Vorerst kein Thema

Und was sagt Codemasters zum Thema VR? „Die Unterstützung von VR-Brillen steht im Augenblick nicht ganz oben auf unserer Prioritätenliste", erklärt Chief Game Designer Ross Gowing im Gespräch. „Wir kümmern uns zuerst um die Kernthemen einer anspruchsvollen Rallye-Simulation. Das erwarten die Fans von uns." Das ist immerhin keine klare Absage an die virtuelle Realität. Somit besteht zumindest die Chance, dass die Macher eine entsprechende Erweiterung – wie schon beim Vorgänger *Dirt Rally* – zu einem späteren Zeitpunkt nachreichen. ❑

TAKTISCHER REIFENWECHSEL

Entwickler Codemasters hat das Verhalten der Fahrzeuge beim Bremsen und Beschleunigen auf unterschiedlichen Pistenbelägen gemeinsam mit Rennprofis wie dem WRC2-Piloten Jon Armstrong unter die Lupe genommen und komplett überarbeitet.

Das Ergebnis macht sich besonders in dem neuen Feature „Surface Degradation" bemerkbar, bei dem sich die Bodenbeschaffenheit der Schotter-, Asphalt- und Schmutzpisten mit der Zeit ändern. Da macht es schon einen erheblichen Unterschied, ob ihr vorausfahrt und noch gute Bedingungen vorfindet oder es am Ende des Feldes mit Spurrillen, zerwühltem Untergrund und Matsch zu tun bekommt. Auf die sich verändernden Bedingungen während eines Rennens stellt ihr euch ein, indem ihr erstmals in *Dirt Rally* Reifen mit unterschiedlichem Härtegrad aufziehen könnt. Diese spannende taktische Komponente unterstreicht den hohen Realismusanspruch des Spiels.

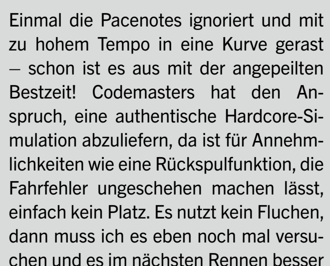


WRC2-Fahrer und E-Sport-Champion Jon Armstrong begleitet die Entwicklung von *Dirt Rally 2.0* von Anfang an. (Quelle: Medienagentur plassma/Ulrich Wimmeroth)



Neben den sechs Rallye-Pisten stehen euch auch acht originalgetreue Rallycross-Strecken wie die im kanadischen Trois-Rivières zur Verfügung.

SASCHA MEINT



Dirt Rally 2.0 ist kompromisslos, bockschwer und ungemein motivierend!

Einmal die Pacenotes ignoriert und mit zu hohem Tempo in eine Kurve gerast – schon ist es aus mit der angepeilten Bestzeit! Codemasters hat den Anspruch, eine authentische Hardcore-Simulation abzuliefern, da ist für Annehmlichkeiten wie eine Rückspulfunktion, die Fahrfehler ungeschehen machen lässt, einfach kein Platz. Es nutzt kein Fluchen, dann muss ich es eben noch mal versuchen und es im nächsten Rennen besser machen. So lange, bis mir das Handling der WRC-Boliden in Fleisch und Blut übergegangen ist und es um das Herauskitzeln von Sekunden geht – und nicht nur darum, mich mit einem möglichst wenig verbeulten Fahrzeug über die Ziellinie zu schleppen. *Dirt Rally 2.0* setzt konsequent da an, wo der Vorgänger aufgehört hat, und macht wegen seiner Kompromisslosigkeit wieder verdammt viel Spaß. Langzeitmotivation garantiert!



Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Novaquark
Publisher: TBA
Termin: noch nicht bekannt

Dual Universe

Von: Philipp Sattler

Nach langer Pre-Alpha-Phase ist nun die Alpha zu *Dual Universe* endlich gestartet und bringt einige neue Inhalte und Features mit sich.

Die Server von *Dual Universe* sind bereits seit geraumer Zeit am Laufen und in regelmäßigen Abständen ließ Entwickler Novaquark ausgesuchte Spieler auf die persistente Welt los. Dabei ging es in der sogenannten Pre-Alpha-Phase vorrangig um das Testen der Server-Stabilität und der ersten, noch recht rudimentär wirkenden Features. Damit sind die Entwickler nun aber offenbar durch und haben *Dual Universe* offiziell in die Alpha geschickt, was mit der Implementierung einiger neuer Features einhergeht, die den vielen neuen Spielern, die in der Alpha erwartet werden, den Einstieg erleichtern. Das ist auch nötig, denn *Dual Universe* ist groß, komplex und bietet bereits jetzt so viel, dass Einsteiger schnell überfordert sind.

WAS IST DUAL UNIVERSE?

Für alle, die die Berichterstattung um Dual Universe (etwa auf pcgames.de oder buffed.de) verpasst haben, hier eine kurze Zusammenfassung, um was es hier eigentlich geht:

- **SciFi-MMO**
- **Riesiges, vollkommen persistentes Universum**
- **Komplett spielergetriebene Welt**
- **Mehrere Planeten zum Erkunden und Besiedeln**
- **Bauen eigener Basen und Raumschiffe aus Modulen und frei gestaltbarer Voxeltechnik**
- **Frei erstellbare Fraktionen mit eigener Politik**
- **PvP und Safe-Zonen**
- **Kampfsystem für Raumschiffkampf und Nahkampf**
- **Komplexes Handelssystem**

Als Kickstarter in die Alpha

Dual Universe ist nur dank großer Unterstützung der Community per Kickstarter überhaupt möglich geworden. Daher möchten die Entwickler auch sicherstellen, dass alle Unterstützer Zugang zur Alpha bekommen und nicht nur die, die besonders teure Pakete erworben haben. Allerdings sind sie sich dessen bewusst, dass sie jetzt nicht einfach die Tore für alle Spieler öffnen können, sondern diese in Wellen hineinlassen müssen. Unterstützer der ersten Stunde werden dabei bevorzugt behandelt und sollten alle noch in diesem Jahr Zugang zur Alpha bekommen. Spieler, die sich erst nach Ende der Kickstarter-Kampagne ein Founder-Paket gekauft haben, müssen etwas länger warten und kommen teilweise erst in der Beta zum Zuge – abhängig vom gekauften Paket.

Größer und einfacher

Um sich auf die zusätzlichen Spieler vorzubereiten, haben die Entwickler erst mal ordentlich Platz geschaffen und den Startplaneten um ein Vielfaches vergrößert. So soll jeder Spieler ein schönes Fleckchen finden und sich austoben können, ohne erst umständlich zum nächsten Planeten fliegen zu müssen. Überhaupt wird euch der Einstieg deutlich einfacher gemacht. Statt ahnungslos, pleite und ganz alleine startet ihr nun quasi in der Hauptstadt und bekommt erst mal einige Dinge in Hand gedrückt. Aktuell erhaltet ihr beispielsweise einen Bauplan für ein leichtes Fahrzeug, mit dem ihr den Planeten erkunden könnt. Auch die nötigen Komponenten dürft ihr einsacken, bevor ihr euch aus dem Startgebäude heraus bewegt und ins Abenteuer stürzt. So seid ihr nicht nur mit dem Nötigsten versorgt, ihr lernt auch gleich, wie das Bauen von Schiffen und das Inventarsystem funktioniert.

Außerdem wurde das Spiel mittlerweile um den sogenannten Marktplatz erweitert. Dabei handelt es sich um die *Dual Universe*-Version eines Auktionshauses, in dem ihr eure Waren feilbieten und euch gleichzeitig mit benötigten Ressourcen, Bauplänen oder Modulen eindecken könnt. Dabei ist wichtig zu wissen, dass die Marktplätze in *Dual Universe* nicht zusammenhängen, sondern unabhängig voneinander funktionieren. Während Ressourcen dadurch auf mineral-



Der Abbau und Handel wertvoller Ressourcen soll eine große Rolle in *Dual Universe* spielen. Spezialisten können sich hier eine goldene Nase verdienen.



Derzeit ist das Fliegen noch relativ simpel, da die Schiffe sehr robust sind. Im Laufe der Alpha soll sich das allerdings nach und nach ändern.

haltigen Planeten recht günstig sein dürften, werdet ihr für seltene Module besonders auf weit entfernten Planeten wohl jede Menge auf den Tisch legen müssen. Das wiederum fördert den Handel und ermöglicht es den Spielern, mit großen Schiffen als Transporter zu operieren und sich so eine goldene Nase zu verdienen. Allerdings wollen die Entwickler hier regulierend eingreifen. Nicht alle Käufer und Verkäufer werden also besonders zu Beginn wirklich Spieler sein. Novaquark will damit den Markt im Gleichgewicht halten und das Frustpotenzial minimieren.

Gewaltige Schiffe und anspruchsvolles Fliegen

Auch die Grenzen für Bauten wurden noch einmal erweitert. Ihr könnt in der Alpha also noch größere Schiffe und Gebäudekomplexe bauen als bisher ohnehin schon. Einem großen Sternenzerstörer steht also nun ebenso wenig im Wege wie einer massiven Basis. Solche gewaltigen Bauten sind aber nichts für Einzelpersonen. Wer nicht jahrelang an einem riesigen Raumschiff basteln will, der tut sich mit anderen Spielern zusammen und kommt so schneller voran. Das ist ohnehin der Plan der Entwickler. Denn große Raumschiffe brauchen nicht nur mehrere Spieler, die daran bauen, sondern auch das Steuern wird in den meisten Fällen mehr als einen Piloten erfordern. Überhaupt soll das Fliegen nicht so arcadelastig sein wie in vielen anderen Spielen dieses Genres. Gute Piloten sollen sich erheblich von schwächeren Piloten unterscheiden und so den Spielern nicht nur eine Karriere als Händler, Farmer oder Konstrukteur, sondern eben auch als Pilot ermöglichen. Dazu wollen die Entwickler von Novaquark das Fliegen im Laufe der Alpha nach und nach schwerer machen, beispielsweise durch Anpassungen am Schadensmodell bei Kollisionen.

Klar zum Entern!

Während ihr bei den meisten Sci-Fi-Spielen feindliche Schiffe in der Regel zu zerstören versucht, hoffen die Entwickler darauf, dass sich das in *Dual Universe* etwas anders verhält. Obwohl es in der ersten Phase der Alpha noch kein Kampfsystem gibt, haben sie uns bereits einen Ausblick auf das Schadensmodell in späteren Auseinandersetzungen gegeben. So werdet ihr mit euren Waffen beispielsweise Löcher in die Schiffe schießen können, ganz ähnlich zur Materialgewinnung in den Planetenböden. Dadurch, so hoffen die Entwickler, werden die meisten Schiffe, in denen immerhin enorm viel Arbeit steckt, nicht einfach zerstört, sondern von der siegreichen Seite geentert und einfach „beschlagnahmt". Auf dem Papier klingt das erst mal nicht schlecht. Ob das in der Praxis jedoch so abläuft, wie es sich die Jungs von Novaquark vorstellen, muss erst noch abgewartet werden.

Neue Wege, Ressourcen zu finden

Zudem haben die Entwickler jede Menge neuer Ressourcen implementiert und auch die Wege, wie ihr diese finden könnt, verbessert. Neben dem Scanner in euren Handschuhen gibt es nun auch herstellbare Scanner, die in stundenlanger Arbeit große Flächen durchleuchten und euch verraten, ob der Boden reich an wertvollen Materialien ist. Solche Maschinen sollen aber nur sehr kompliziert und aufwendig herstellbar sein, wodurch sich auch hier wieder eine Möglichkeit der Karriere innerhalb von *Dual Universe* offenbart. Denn ihr müsst ja nicht selber die Ressourcen abbauen. Eventuell, so hoffen die Entwickler, lassen sich ja auch Informationen über reichhaltige Gebiete gut verkaufen.

Alles ist möglich

Auch bei der Programmierung, mit der Spieler die Welt selber zum Leben erwecken können, haben die Entwickler noch weitere Verbesserungen eingebaut. Mittlerweile lässt sich per LUA-Code nahezu alles und jedes in die passenden Module programmieren. Tore, die sich öffnen, wenn das eigene Schiff sich dem Planeten nähert, sind per Radar-Modul und mit den passenden Steuerungseinheiten noch die leichteste Übung für findige Spieler. Ihr könnt ganze Verteidigungsanlagen programmieren oder euren eigenen Autopiloten für euer Schiff erschaffen. Selbst kleinere Spiele auf den vorgefertigten Monitoren lassen sich erstellen. Unnötig zu erwähnen, dass solche Konstruktionen natürlich auch auf einen Bauplan gebannt und damit an andere Spieler verkauft werden können. Selbst die Entwickler sind gespannt, was die Spieler in der Alpha mit diesen Möglichkeiten alles anstellen werden.

Vorläufiges Fazit zur Alpha

All diese Änderungen zeigen deutlich, wie viel Vertrauen die Entwickler von Novaquark in ihr sehr ambitioniertes Projekt haben. Denn ein Projekt dieser Größenordnung – immerhin wollen sie nichts weiter als das Genre zu revolutionieren – mit einem solch kleinen Team zu stemmen, ist auch für die sehr erfahrenen Entwickler eine Mammutaufgabe. Alles, was wir bisher zu sehen bekamen, stimmt uns aber zuversichtlich. Die Entwickler legen derzeit den größten Fokus darauf, die Inhalte so anzupassen, dass die Spielerschaft sie akzeptiert, und kümmern sich erst später um Optik, Präsentation und Handlichkeit der Features. Wir glauben zwar nach wie vor nicht, dass *Dual Universe* Millionen von Spielern anziehen kann, trauen es dem Titel aber dennoch zu, eine überschaubare Menge an glücklichen Spielern für lange Zeit im Spiel halten zu können. ❑



Kleine Schiffe lassen sich noch gut in Eigenregie bauen und fliegen. Für die großen Raumkreuzer braucht ihr aber mehrere Spieler.


Fotos: Roger Sieber

Final Fantasy Fan Fest

The Heart of the Party

Party in Las Vegas? Check! 5.000 Fans? Check! CEO einer riesigen AG verkleidet als Blaumagier? Check! Square Enix liefert und die Fans feiern eines der besten MMOS!

Von: Maria Beyer-Fistrich

Als leidenschaftlicher Spieler von *Final Fantasy XIV* wird euch die Anspielung in der Headline natürlich nicht entgangen sein. Heart of the Party ist ein Erfolg, den ihr in *FF XIV* von euren Gruppenkollegen für ein gutes und vorbildliches Verhalten in Dungeons bekommt – eben der Mittelpunkt der Party. Dieses Achievement haben die Macher von *Final Fantasy XIV* und insbesondere Rampensau respektive Executive Producer Naoki Yoshida inzwischen auch im echten Leben freigeschaltet. Die Stimmung auf dem Fan Fest in Las Vegas war großartig und lässt gar keinen anderen Schluss zu. *Final Fantasy XIV* ist ein Phänomen und wird von Spielern weltweit innig geliebt. Mehr als 5.000 Besucher fanden sich im Convention Center des Rio All-Suite Hotels ein, um ihre Liebe zum Online-Rollenspiel zu feiern. Diese Zuneigung ist nicht selbstverständlich. Der Werdegang von *Final Fantasy XIV* ist so einzigartig wie wendungsreich. Gestartet als Totalkatastrophe im Jahr 2010 ohne wirkliche Spielinhalte, über die vorübergehende Abschaltung bis hin zum kompletten Neustart 2013 unter dem Titel *A Realm Reborn* haben es die Entwickler und insbesondere der charismatische Yoshida immer wieder geschafft, die Fans in den vergangenen Jahren mitzunehmen und zu begeistern.

Neue Wege, neue Jobs

Ein wichtiger Faktor dafür ist die Transparenz und vor allem die Kommunikation mit der Community. Viele japanische Entwicklerfirmen sind traditionell eher verschwiegen, von daher kann man es dem Team um den von Spielern liebevoll Yoshi-P genannten Entwicklerrockstar gar nicht hoch genug anrechnen, dass Square Enix in Bezug auf *Final Fantasy XIV* so auf die Wünsche der Community eingeht oder sich tatsächlich auf den Fan Festen mit teilweise kontroversen Ankündigungen auf einer Bühne den Emotionen von 5.000 Hardcore-Fans stellt. Denn natürlich birgt eine solche Veranstaltung auch Risiken, wie die Ankündigung des Blaumagiers gezeigt hat. Der Job findet als absoluter Fanfavorit seinen Weg ins Spiel, allerdings nicht so, wie von den bisherigen Klassenergänzungen gewohnt. Aber auch das hatte Yoshi-P eigentlich im Vorfeld schon angedeutet. Manche Menschen sind aber nie zufrieden. Naja, solange Square Enix mit dem Release von *Shadowbringers* im Sommer 2019 (mehr Infos auf den nächsten Seiten) noch eine vollwertige Klasse für Gruppenspieler einbaut, sollten sich die Wogen glätten. Eine Ankündigung dazu gibt's wahrscheinlich sogar schon im Februar 2019, da steht das nächste Fan Fest in Paris an. Der Weg, den Square Enix eingeschlagen hat, ist in jedem Fall der Richtige. Sofern die Entwickler und Yoshida weiterhin so nah bei der Community sind, steht dem Online-Rollenspiel noch eine lange, erfolgreiche Zeit bevor. Wer hätte das 2010 ahnen können? Glückwunsch! ❏



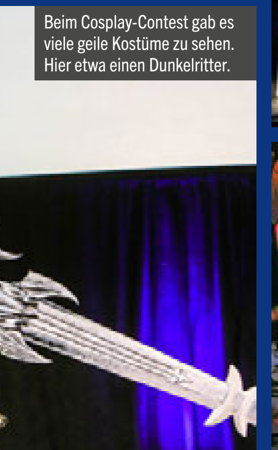
Das Event fand im Rio Casino statt, ein immenser Hotelkomplex in der Nähe des Strips.


Verehrt wie ein Rockstar: Executive Producer Naoki Yoshida wird von den Fans gefeiert.


Disneyland für Erwachsene: Las Vegas ist so kitschig, wie man sich das vorstellt.



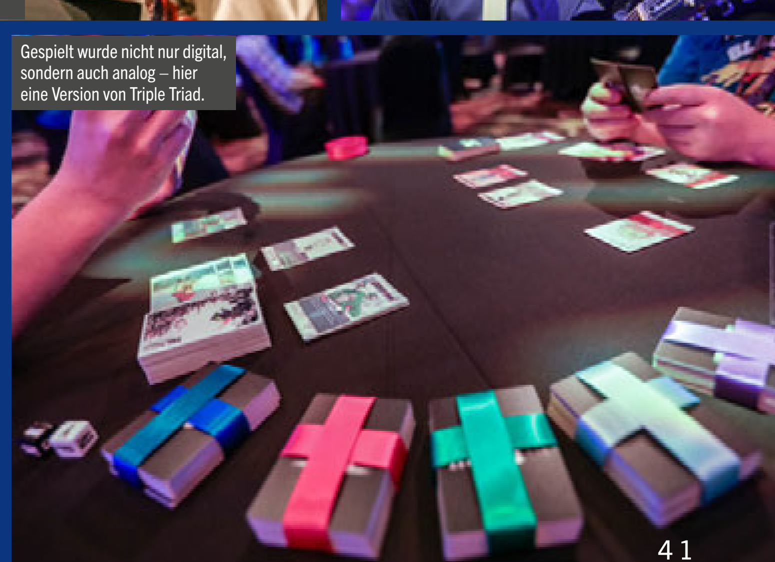
Macht auch nicht jeder CEO: Square-Enix-Boss Matsuda kam als Blaumagier auf die Bühne.


Beim Cosplay-Contest gab es viele geile Kostüme zu sehen. Hier etwa einen Dunkelritter.


Gezockt wurde natürlich auch: Wie bei allen Events ging es Bossen an den Kragen.


Mitarbeiter werden zu Stars: Die *FF XIV*-Band The Primals rockt zum Abschluss die Bühne.


Gut besucht war die Anspielhalle. Besucher standen Schlange, um gemeinsam zu spielen.


Gespielt wurde nicht nur digital, sondern auch analog – hier eine Version von Triple Triad.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Termin: Sommer 2019

Final Fantasy XIV: **Shadowbringers**

Mit Pauken und Trompeten haben die Entwickler von *Final Fantasy XIV* für den Sommer 2019 die Erweiterung *Shadowbringers* angekündigt.

Von: Stefan Brunk & Maria Beyer-Fistrich

Als Naoki Yoshida zum Auftakt des Fan Festivals in Las Vegas die neue Erweiterung *Shadowbringers* für *Final Fantasy XIV* ankündigte, wurde er dafür mit dem tosenden Applaus von Tausenden begeisterten Fans belohnt. Zu Recht, denn was sich die Entwickler von Square Enix für *Shadowbringers* und die damit verbundene 5.0-Patch-Reihe alles ausgedacht haben, wird das Spiel in jeder Hinsicht erweitern und auch eine Menge neuer Features mit sich bringen. Wir waren für euch vor Ort und erklären euch, welche Informationen es bislang zu *Shadowbringers* gibt.

Die Krieger der Dunkelheit

Die Ereignisse in *Shadowbringers* sollen der Hauptgeschichte von *Final Fantasy XIV* einen besonders düsteren Touch verleihen. Das grundlegende Thema ist dabei der Kampf der Stadtstaaten gegen die Garlear. Dazu werden allerdings auch noch viele weitere Fragen eine zentrale Rolle spielen. Woher genau stammen die finsteren Ascians und welche Ziele verfolgen sie? Was hat es mit der vermeintlich achten Katastrophe auf sich und wie konnte es überhaupt dazu kommen? Welche Rolle spielt die Welt Hydaelyn bei alledem?

Natürlich wird die Handlung wieder einmal von starken Hauptcharakteren getragen. Der erste Imperator Solus Zos Galuvs und der Ascian Elidibus sind dabei bereits aus der Hauptgeschichte von Patch 4.4 für *Final Fantasy XIV* bekannt. Eine ungewöhnliche Wandlung soll der Krieger des Lichts durchma-


Im Rak'Tika Greatwood wandelt ihr nicht nur durch einen lichten Wald, sondern auch durch Ruinen vergangener Zivilisationen.


Einen krassen Kontrast zur grünen Hölle Rak'Tikas bildet das Wüstengebiet Amh Areng – über dieser Stadt thront eine riesige Eiswand.

Der Krieger des Lichts wird zum Krieger der Dunkelheit. Warum, findet ihr in Patch 4.5 heraus.

chen, der in *Shadowbringers* als Krieger der Dunkelheit auftreten wird. Wie diese Verwandlung genau vonstattengeht, werden wir schon vor dem Release der Erweiterung in Patch 4.5 erfahren.

Neue Jobs und neue Völker

Die Fans dürfen sich gleich über mehrere neue Jobs freuen, so viel steht fest. Zwar wollte Yoshida noch nicht verraten, um welche es sich dabei genau handelt, jedoch gibt der Trailer bereits einen eindeutigen Hinweis auf die markanten Gunblades als neue Waffe. Gewissheit haben wir bisher nur über den Blaumagier, bei dem es sich um den ersten der sogenannten „Limited Jobs“ handelt. Der Blaumagier eignet sich im Kampf die Fähigkeiten seiner Gegner an und kann diese anschließend selbst einsetzen. Ihm stehen auch eigene Missionen im Dutyfinder zur Auswahl. Zur großen Freude aller Spieler wird er bereits mit dem Release von Patch 4.5 zur Verfügung stehen, hier jedoch vorerst auf Stufe 50 beschränkt sein. Dazu gibt's in der Erweiterung nicht nur neue Jobs, sondern auch ein neues Volk. Geheimniskrämer Yoshida wollte auch hier noch nichts Genaues verraten, gab jedoch schon deutliche Hinweise darauf, dass es sich dabei höchstwahrscheinlich um die hasenartigen Viera handeln wird.

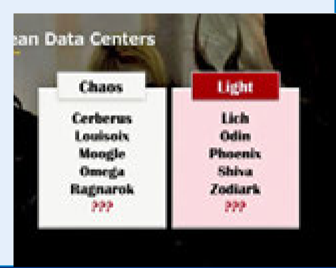
Leveln, was das Zeug hält!

Selbstverständlich werden wir mit *Shadowbringers* neue spielerische Hürden überwinden. So wird der maximale Level für alle Kampf- und Handwerksklassen von 70 auf 80 angehoben, was auch mit neuen Fähigkeiten für alle Jobs einhergeht. Außerdem planen die Entwickler von Square Enix eine Neuorganisation aller Fertigkeiten und Rollenfähigkeiten. Wie umfangreich diese letztendlich aus-

SERVERZENTREN RUFEN UNMUT HERVOR

Auf dem Fan Festival in Las Vegas sprach Produzent und Direktor Naoki Yoshida die Neuaufteilung der amerikanischen und europäischen Spielwelten an. Worum geht es dabei genau?

Vor dem Hintergrund des World-Visit-Systems und der stetig wachsenden Spielerzahl sollen beide Kontinente mit neuen Spielwelten beglückt werden. Anstatt diese aber einfach nur in die alten Serverzentren einzugliedern, plant Square Enix eine Aufteilung der bisherigen Spielwelten in neue Zentren. So wird für die amerikanischen Spieler das Serverzentrum „Crystal“ und für Europa „Light“ hinzugefügt. Die Serverteilung seht ihr unten im Bild. Genau diese Aufteilung ist es, die den Spielern sauer aufstößt. Gehören zwei Server nicht zum selben Datenzentrum, ist es schließlich nicht länger möglich, zwischen den Servern zu kommunizieren oder die weltenübergreifende Gruppensuche zu verwenden. Auch das neue World-Visit-System wird nur innerhalb eines Datenzentrums funktionieren. Für feste Raid-Gruppen oder Spieler mit vielen Freunden auf unterschiedlichen Welten kann dies einen herben Rückschlag bedeuten. Square Enix versucht, den Schaden für die Spieler minimal zu halten, indem sie ihnen beispielsweise kostenlose Welten-Transfers anbieten und ihnen so die Möglichkeit geben, zum Serverzentrum ihrer Wahl zu wechseln. Dennoch befürchten viele Spieler, ihre Raid-Gruppe oder den Kontakt zu vielen ihrer Freunde zu verlieren.



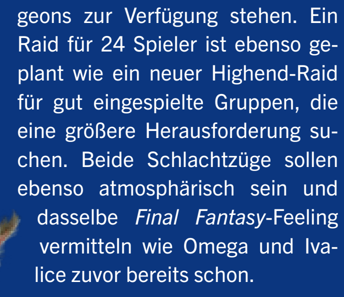

Rak'Tika bietet auf Plattformen in den Bäumen Lebensraum.

Im Ankündigungstrailer zu *Shadowbringers* geht es zwischen dem Krieger des Lichts und seinen Kontrahenten hoch her.

fallen wird, ist im Augenblick noch nicht bekannt. Die Ressourcen TP und MP sollen mit der Erweiterung immerhin überarbeitet und zu einer einzigen Ressource zusammengefasst werden; das hilft bei der Übersicht. Dazu dürfen sich die Heiler über neue Interface-Elemente freuen.

Große, neue Welt

Shadowbringers soll die Spielwelt um jede Menge Regionen bereichern, sodass die Erweiterung durchaus mit dem Umfang eines Singleplayer-Spiels vergleichbar ist. Bekannt sind bisher der Rak'Tika Greatwood, ein mystischer Wald, in dem es auch Siedlungen in den Baumkronen gibt, sowie Amh Araeng, wohl eine Art Wüstengebiet. Selbstverständlich werden auch die Wilden Stämme und die Primae mit von der Partie sein. Bisher wurde jedoch nur den Stamm der Nou Mou angekündigt. Für Freunde des Gruppenspiels werden mit dem Release von Patch 5.0 ganze neun Dungeons zur Verfügung stehen. Ein Raid für 24 Spieler ist ebenso geplant wie ein neuer Highend-Raid für gut eingespielte Gruppen, die eine größere Herausforderung suchen. Beide Schlachtzüge sollen ebenso atmosphärisch sein und dasselbe *Final Fantasy*-Feeling vermitteln wie Omega und Ivalice zuvor bereits schon.





Dickes Schmankerl für Crafter

Anders als in den bisherigen Erweiterungen dürfen sich die Handwerker mit *Shadowbringers* über ihren eigenen Endgame-Content freuen. Bei der „Restoration of the Holy Sea of Ishgard" geht es darum, der Stadt Ishgard nach dem Ende des Drachenkrieges zu altem Glanz zu verhelfen. Dabei arbeiten Crafter, Sammler und Fischer zusammen, damit die Stadt in aller Pracht erstrahlt. Wie gewohnt erhalten Berufe neue Ausrüstungen.

Während seiner Präsentation deutete Yoshida an, dass es möglicherweise ein Wohngebiet in Ishgard geben könnte. Ob dies jedoch tatsächlich ein versteckter Hinweis oder lediglich eine zu weit ausgeholte Formulierung war, ist im Augenblick noch nicht bekannt. Hier müssen wir uns bis zu den kommenden Fan Festivals gedulden.

Mein Freund, der NSC

Das Trust-System ist einigen Veteranen vielleicht aus *Final Fan-*

DER BLAUMAGIER

Der Blaumagier ist einer der neuen Jobs, die im Zuge der Erweiterung *Shadowbringers* für *Final Fantasy XIV* angekündigt wurden.

Zur besonderen Freude der Fans müssen sich diese jedoch nicht bis zum Frühjahr gedulden, sondern können den Blaumagier bereits mit dem kommenden Patch 4.5 spielen. Zum Release wird er mit einer kompletten Jobquest zur Verfügung stehen, jedoch vorerst auf eine maximale Stufe von 50 beschränkt sein. Beim Blaumagier soll es sich um einen sogenannten „Limited Job" handeln. Das bedeutet, dass der gewohnte Content in *Final Fantasy XIV* nicht mit ihm spielbar sein wird und er eher eine Solo-Erfahrung bieten soll. Um ihn spielen zu können, müsst ihr mit einer beliebigen Kampfklasse Stufe 50 erreicht und die Hauptquestreihe aus *A Realm Reborn* abgeschlossen haben.

Im Kampf eignet sich der Blaumagier die Fähigkeiten seiner Feinde an und kann diese anschließend gegen sie verwenden. Je nachdem, wie schwierig der Gegner zu besiegen war, steigt die Chance, einen Angriff von ihm zu erlernen. Mit Patch 4.5 können die Spieler bis zu 49 verschiedene Fähigkeiten von Gegnern oder als Questbelohnungen erlangen. Cool! Um dem Blaumagier auch eine spielerische Herausforderung zu bieten, wird ihm der sogenannte Masked Carnivale zur Verfügung stehen. Die Feinde, auf die er in dieser Arena trifft, sind so gestaltet, dass sie von den unterschiedlichen Fähigkeiten gekontert werden.

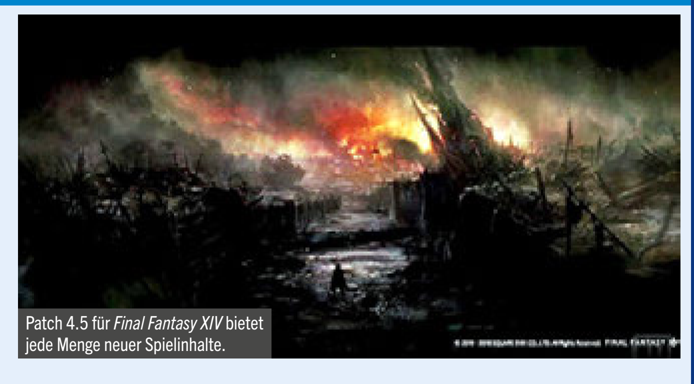


Der Blaumagier ist eine Klasse für Solisten. Er kann aufgrund seiner Stärke nie im aktuellen Endgame mitspielen.

PATCH 4.5 – A REQUIEM FOR HEROES

Patch 4.5 „A Requiem for Heroes“ wird in zwei Teilen veröffentlicht.

Während die erste Hälfte Anfang Januar 2019 erscheint, müssen wir uns für die zweite bis Ende März gedulden. Der Titel vereint dabei mehrere Bedeutungen in sich und ist ganz bewusst nicht auf eine bestimmte Weise interpretierbar. Neben der Fortsetzung des Hauptszenarios, das in diesem Update wohl mit großen Schritten auf die Ereignisse in *Shadowbringers* hinarbeitet, bietet Patch 4.5 noch viele weitere Inhalte. So stellt „Seiryu – The Wreath of the Snakes“ die vierte und letzte Herausforderung der Vier Tierheiligen dar und schließt diese Questreihe ab. Wahrhaft episch geht's auch im dritten Teil der „Return to Ivalice“-Reihe zu. Dabei wird dieses Mal das „Orbonne Monastery“ von den Spielern gestürmt. Als besonderes Gimmick winkt die Ausrüstung bekannter Charaktere aus *Final Fantasy XII*. Ursprünglich war auch geplant, den Luftpiraten Balthier in die Geschichte einzubauen, jedoch ließen die Entwickler diese Pläne vorerst wieder fallen. Kleingruppen stürmen den neuen Dungeon „The Ghimlyt Dark“, der fest in der Hauptgeschichte des Updates verankert ist. Der abschließende Teil von Eureka „Hydatos“ soll mit epischen Bosskämpfen eine andere Spielerfahrung bieten, als man dies bisher von dieser Art Content gewohnt ist. Zusätzlich dazu sind erneute Updates am PvP-System, inklusive des Schlachtfeldes „The Hidden Gorge“, sowie einige neue Attraktionen für Gold Saucer geplant. Neben dem GATE „Air Force One“ ist ein weiterer großer Inhalt für den Vergnügungspark in Arbeit, über den wir aber leider erst mit einem späteren Live-Brief mehr erfahren.



Patch 4.5 für *Final Fantasy XIV* bietet jede Menge neuer Spielinhalte.

tasy XI bekannt und soll in etwas abgewandelter Form ein Comeback in *Shadowbringers* feiern. Dieses System erlaubt es euch künftig, verschiedenste Dungeons der Spielwelt gemeinsam mit bekannten NSCs zu besuchen. Trust soll das Gruppenspiel natürlich nicht ersetzen, sondern lediglich eine Alternative für die Spieler bieten, die lieber solo unterwegs sind. Mit späteren Updates plant Square Enix, immer mehr NSCs für die Dungeonbesuche zur Verfügung zu stellen, die dann freilich über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen.

Play it again, Sam!

Die Funktion New Game Plus erlaubt es euren Helden, alten Content noch einmal zu besuchen und durchzuzocken, beispielsweise die Storyquests oder Jobaufträge. Das Besondere daran ist, dass diese Herausforderungen dann mit der aktuellen Charakterstärke angegangen werden und die Stufe der Aufgaben dafür nicht zwangsweise angepasst wird. Weitere Informationen zu diesem Feature gibt's allerdings erst künftig auf den kommenden Final Fantasy Fan Festivals.

Hallo Nachbar!

Bei World Visit handelt es sich ebenfalls um ein brandneues Feature. Hierbei ist es den Spielern möglich, sich von den Ätheriten der Stadtstaaten aus auf andere Spielwelten zu teleportieren. So können sie sich frei auf allen Welten ihres Datencenters bewegen und zum Beispiel mit ihren Freunden auf fremden Servern gemeinsam questen. Zu Testzwecken soll der World Visit bereits vor Patch 5.0 und der eigentlichen Erweiterung zur Verfügung stehen. Abschließend gibt es aber noch eine schlechte Nachricht für alle Spieler, die noch immer ein 32-Bit-Windows-System benutzen. Diese werden mit *Shadowbringers* und Patch 5.0 nämlich nicht länger von den Entwicklern unterstützt. Dabei wird das Spiel nicht sofort unspielbar, jedoch kann es sehr wohl häufiger zu Abstürzen kommen. Außerdem dürfen sich die europäischen und nordamerikanischen Spielwelten über die Eingliederung jeweils eines neuen Datencenters freuen. Wann lässt sich mit dem ganzen Spaß rechnen? *Shadowbringers* soll im frühen Sommer 2019 erscheinen. ❑





Im Rak'Tika Greatwood trefft ihr auf den neuen Stamm der Nou Mou.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele



THE GAME AWARDS



Für *PUBG* wurde auf den Game Awards die Winter-Map „Vikendi" vorgestellt.



Das Playstation-exklusive *God of War* wurde zum Spiel des Jahres gekürt.



Seit Langem gab es wieder Gameplay-Material aus *Psychonauts 2* zu sehen.



In *The Outer World* erkunden wir Planeten am Rande der Galaxie.

THE GAME AWARDS 2018

Gewinner und Ankündigungen

The Game Awards ist eine Veranstaltung in Los Angeles, auf die sich Spieleredakteure jedes Jahr im Dezember wie Schneekönige freuen. Das liegt nicht so sehr an den Auszeichnungen der besten Spiele des Jahres und den glücklichen Gesichtern der Gewinner – obwohl das natürlich auch ein guter Grund zur Freude ist. Vielmehr sind wir einfach gespannt, welche Titel auf der Veranstaltung angekündigt werden – letztes Jahr war etwa neues Material aus *Death Stranding* zu sehen und der Battle-Royale-Modus von *Fortnite* feierte Premiere auf den Game Awards. Auch dieses Jahr gingen wir nicht leer aus. So kündigten die Rollenspielexperten von Obsidian etwa *The Outer Worlds* an. Unter Führung der Macher des originalen *Fallout* und *Fallout: New Vegas* entsteht diesmal ein Science-Fiction-Rollenspiel in Ego-Perspektive. Ihr reist auf einem Kolonieschiff nach Halcyon, einer Welt am Rande der Galaxie. Als ihr aus dem Hyper-Schlaf erwacht, müsst ihr jedoch feststellen, dass euer Schiff vom Weg abgekommen ist, und ihr findet euch inmitten einer großen Verschwörung wieder. Ihr erkundet die Randgebiete des Weltraums, trefft dabei auf verschiedene Fraktionen und entwickelt euren Charakter während des Abenteuers weiter. Die Entscheidungen sollen dabei eine wichtige Rolle spielen und sich nicht nur auf die Geschichte, sondern auch auf euren Charakter auswirken. Ein weiteres Highlight der Game Awards 2018 war die neue Winter-Map für *PUBG*, die einen neuen Kniff für die Last-Man-Standing-Gefechte bringt. Spieler hinterlassen in der Schneelandschaft nämlich Spuren, womit Verfolgungsjagden noch spannender werden. Vor Ort waren auch die Entwickler von *Psychonauts 2*, die endlich frisches Gameplay-Material aus dem heiß erwarteten Jump & Run vorgestellt haben (dazu mehr in unserer Hit-Vorschau ab Seite 20). Zum Schluss der Veranstaltung ließ Electronic Arts noch die Bombe platzen: Der Publisher bestätigte, dass Bioware an *Dragon Age 4* arbeitet! Der kurze Ankündigungs-Teaser hinterließ aber am Ende mehr Fragen als er beantwortete und so finden wir uns damit ab, dass die grandiose Rollenspielreihe irgendwann in Zukunft, sprich in zwei oder drei Jahren, fortgesetzt wird. Weitere Ankündigungen und Gameplay-Premieren der Game Awards waren noch unter anderem *Far Cry: New Dawn* (mehr zum Open-World-Shooter in unserer ausführlichen Vorschau ab Seite 30), *Devil May Cry 5*, *Mortal Kombat 11* und *Journey to the Savage Planet*. Ach, und bevor wir es ganz vergessen: Als bestes Spiel des Jahres wurde das PS4-exklusive *God of War* ausgezeichnet. ❑

Info: www.thegameawards.com

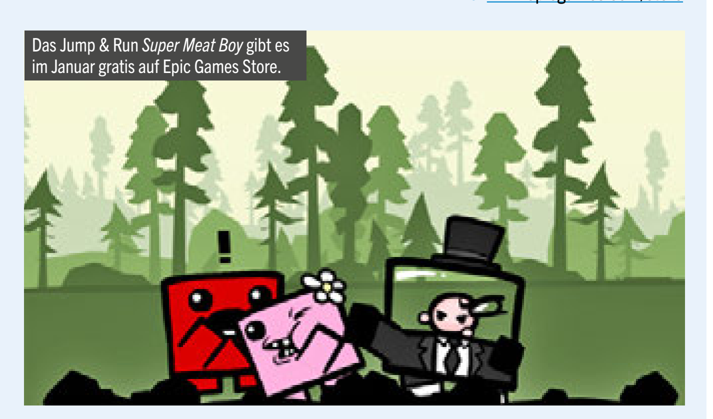
EPIC GAME STORE

Steam-Konkurrent



Der Publisher hinter *Fortnite* möchte sich ein weiteres Standbein aufbauen und hat den sogenannten Epic Games Store an den Start gebracht. Dabei handelt es sich um einen Online-Shop für digitale PC-Spiele. Der Store wird direkt in den Epic Games Launcher integriert und soll Entwickler vor allem mit einer hohen Umsatzbeteiligung anlocken. Insgesamt 88 Prozent der gesamten Einnahmen gehen direkt an den verantwortlichen Entwickler oder Publisher eines Titels. Mit diesem Prozentsatz liegen die Macher von *Fortnite* deutlich über dem Schnitt der anderen Anbieter – die Online-Plattformen von Microsoft, Sony, Apple oder Nintendo behalten 30 Prozent des Umsatzes für sich. Sollten Entwickler die Unreal Engine 4 für eines ihrer Projekte verwenden, müssen sie außerdem keine zusätzlichen Gebühren zahlen. Die Argumente haben einige namhafte Indie-Entwickler wie Double Damage Games (*Rebel Galaxy*) und Team Meat (*Super Meat Boy*) bereits überzeugt; sie wollen ihre zukünftigen Titel exklusiv auf Epic Games Store veröffentlichen. Auch die Kunden profitieren, denn Epic gibt Spielern Geschenke in Form von kostenlosen Spielen, im Januar 2019 etwa das Jump & Run *Super Meat Boy*. ❑

Info: www.epicgames.com/store


Das Jump & Run *Super Meat Boy* gibt es im Januar gratis auf Epic Games Store.

CONAN UNCONQUERED

Die Barbarenburg


In *Conan Unconquered* bauen wir entweder alleine oder zu zweit eine Festung auf und verteidigen sie gegen Angreifer.

Der norwegische Publisher Funcom (*Age of Conan*) scheint immer mehr Gefallen an Singleplayer-Titeln zu finden. Nach *Mutant: Year Zero* (Test in dieser Ausgabe ab Seite 62) soll im zweiten Quartal 2019 das Echtzeit-Strategiespiel *Conan Unconquered* erscheinen, das gemeinsam mit den RTS-Experten von Petroglyph entwickelt wird. In *Conan Unconquered* ist es eure Aufgabe, eine Festung zu errichten. In dieser bildet ihr Truppen aus. Immer wieder greifen Horden von Feinden eure Burg an, um diese zu erobern. Entweder alleine oder zu zweit versucht ihr, euch zu verteidigen. Im Koop-Modus kümmert ihr euch zu zweit um eure Festung und baut diese nach und nach aus, agiert in den Kämpfen aber auch unabhängig voneinander. Natürlich ist trotzdem Teamplay angesagt, etwa wenn der Feind mit einer Übermacht an einer bestimmten Stelle angreift. Mit der Zeit stellt ihr euch immer größeren Wellen an Feinden und ihr müsst so lange durchhalten wie möglich. Das Spielprinzip erinnert etwas an das Indie-Echtzeitstrategiespiel *They are Billions*, das uns gegen Wellen von Zombies kämpfen ließ. Je länger ihr euch verteidigt, desto mehr Möglichkeiten und auch legendäre Helden schaltet ihr frei. Sogar besiegte Soldaten sind taktisch wichtig, denn lasst ihr diese auf dem Schlachtfeld liegen, verbreiten sie Krankheiten. ❑

Info: www.funcom.com

UNREAL TOURNAMENT

Entwicklung des Online-Shooters eingestellt

Mehr als vier Jahre nach dem Release der Pre-Alpha-Version von *Unreal Tournament* haben die Verantwortlichen von Epic Games das Ende der Entwicklung angekündigt. Demnach wird es in Zukunft keine neuen Inhalte für den Online-Shooter geben. Der Titel wird allerdings weiterhin im Epic Games Launcher zur Verfügung stehen und spielbar bleiben. Überraschend kam die Ankündigung übrigens nicht: Schon seit Juli 2017 hat das *UT*-Team keine neuen Updates für den Online-Shooter veröffentlicht. *Unreal Tournament* ist allerdings nicht das erste Spiel von Epic Games, das aufgrund des *Fortnite*-Erfolgs eingestellt wurde. Auch das wenig erfolgreiche MOBA *Paragon* wurde im April 2018 abgeschaltet. Damit legt Epic Games den Fokus des Studios noch stärker auf das äußerst beliebte *Fortnite*. Erst im November vermeldete Epic Games, dass der (kostenlos spielbare) Battle-Royale-Titel über 200 Millionen registrierte Spieler aufweist. Im Dezember gab es zudem ein großes Update für Epics Erfolgstitel: Mit dem frisch eingeführten Kreativ-Modus können Spieler mit ihren Freunden Minispiele in *Fortnite* entwerfen, sich auf der Insel Rennen liefern, auf ganz neue Weisen gegeneinander antreten oder sich ihre Traumversion des Spiels bauen. All das geschieht auf ihrer eigenen kleinen Insel, wo alles, was sie tun, gespeichert wird. ❑

Info: www.epicgames.com


Nach vier Jahren wird die Entwicklung von *Unreal Tournament* eingestellt.



Mit dem Kreativ-Modus können Spieler ihre eigene Version von *Fortnite* entwerfen.

MOBILE-GAMES-CHECK



An dieser Stelle präsentieren wir euch wieder drei handverlesene Gaming-Apps – aktuelle Spiele, Klassiker oder Companion-Apps.

RAYMAN JUNGLE RUN

Lauf, Rayman, lauf!

Der französische Entwickler und Spielehersteller Ubisoft ist heutzutage zwar für viele verschiedene Spieleserien bekannt, wenige davon reichen aber so weit zurück wie *Rayman*. Bereits 1995 erschien das erste Jump&Run-Spiel mit dem arm- und beinlosen Energiebündel. Seinerzeit habt ihr noch einen DOS-Rechner oder ein Atari Jaguar benötigt, um *Rayman* zu spielen, heute reicht dazu ein Smartphone, das ohnehin nahezu jeder schon mit sich herumträgt. Grafisch müsst ihr dabei im Vergleich mit *Rayman Origins* nicht einmal Abstriche machen, denn *Rayman Jungle Run* nutzt dieselbe Grafik-Engine, die ein wunderschönes Spielgeschehen auf den Bildschirm zaubert. Spielerisch sieht das natürlich anders aus: Im Smartphone-Spiel rennt Rayman unentwegt eigenständig, ihr steuert nur seine Sprünge, ganz änlich wie bei *Super Mario Run*. Unterwegs weicht ihr nicht nur Fallen aus und erledigt Gegner (ebenfalls auf euren Befehl hin), sondern sammelt auch die serientypischen Lums ein.



INFOS

GENRE: Action
ENTWICKLER: Ubisoft
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Kostenlos

WERTUNG



CUT THE ROPE: MAGIC

Magischer Rätselspaß

Die Spiele der *Cut the Rope*-Reihe gehören schon seit vielen Jahren zum Standard-Repertoire des Smartphone-Gamings. Bereits 2010 erschien das ursprüngliche Spiel für iOS-Geräte, später folgten weitere Versionen für zahlreiche Plattformen wie Nintendo DS und 3DS und eben auch Android-Smartphones und -Tablets. Im Spiel müsst ihr das kleine grüne Monster namens Om Nom mit Süßigkeiten füttern. Diese hängen an Seilen, die ihr per Fingerwisch durchtrennt. Auf dem Weg zum Mund von Om Nom sammelt ihr mithilfe der Süßigkeiten bis zu drei Sterne pro Level ein. Dieser Weg wird durch verschiedene Elemente wie Laser, Blasebalg und mehr erschwert. In der *Magic*-Variante von *Cut the Rope* besitzt ihr zusätzlich magische Kräfte, die noch mehr Möglichkeiten bieten.



INFOS

GENRE: Geschicklichkeit
ENTWICKLER: ZeptoLab
PLATTFORM: Android, iOS
PREIS: Free2Play

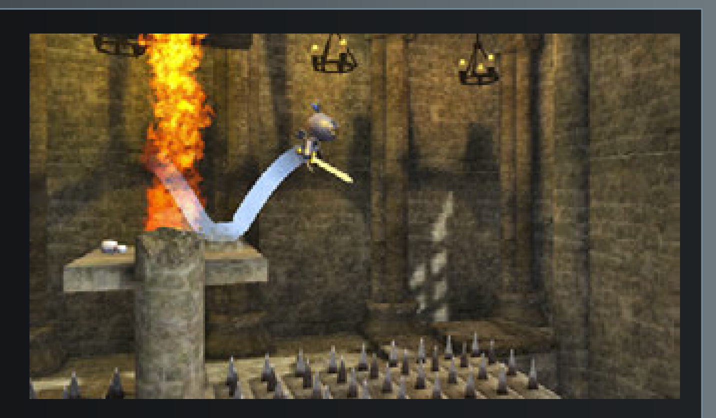
WERTUNG



WIND-UP KNIGHT 2

Ein Ritter zum Aufziehen

Wind-up Knight 2 funktioniert im Grunde recht ähnlich wie *Rayman Jungle Run*, nur mit Unterschieden bei Spielwelt, Protagonist und Gameplay-Details. Auch hier rennt eure Spielfigur eigenständig vorwärts und ihr führt Befehle zum Hüpfen, Doppelhüpfen und Attackieren aus. Zusätzlich müsst ihr bei *Wind-up Knight 2* darauf achten, eure Spielfigur immer wieder rechtzeitig aufzuziehen. Wie der Name des Spiels schon verrät, ist euer Ritter nämlich eine Aufziehfigur. Das ist aber gar nicht so kompliziert, wie es zunächst klingt, denn dazu sammelt ihr einfach nur entsprechende Items auf, die überall in der Spielwelt verteilt herumliegen. Dank Power-ups und anderer Items könnt ihr euren Ritter nach eigenen Vorstellungen anpassen, außerdem dürft ihr euch im Wettbewerbsmodus bei täglichen Herausforderungen beweisen. Die Levels bieten genretypisch verschiedenste interaktive Elemente, Hindernisse, Fallen, Gegner und Items. Auch die grafische Leistung weiß zu überzeugen.



INFOS

GENRE: Action
ENTWICKLER:Robot Invader
PLATTFORM: Android
PREIS: Free2Play

WERTUNG





MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des Frühjahrs. Wir haben uns in dieser Ausgabe dazu entschieden, einen Blick auf die ersten drei Monate von 2019 zu werfen, um zu sehen, was der Anfang des neuen Jahres so zu bieten hat.



PAULA SPRÖDEFELD

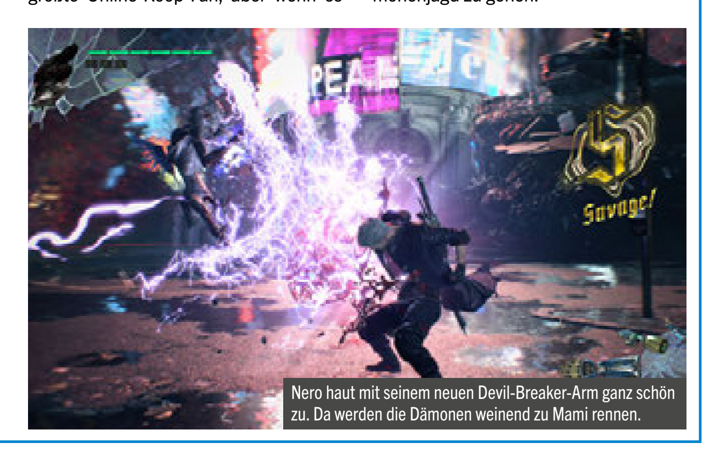
DEVIL MAY CRY 5

„Mit Schwert und Knarre geht's wieder auf Dämonenjagd!"

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 8. März 2019

Es war ja eigentlich immer schon mein Traum, als Dämonenjäger die Horden der Hölle in Schach zu halten und in ihre Einzelteile zu hacken. Gut, dass ich jetzt wieder die Chance dazu habe!

Okay, okay, es sind noch knapp drei Monate, aber wie ihr ja alle wisst, geht diese Zeit immer sehr schnell rum! *Devil May Cry 5* kommt am 8. März 2019 und ich kann meine Vorfreude kaum bremsen. In Zeiten von Spielen, die immer mehr wie *Dark Souls* sein wollen, bin ich froh, dass dieses Hack and Slash so ziemlich bei seinen Wurzeln bleibt und ich mich voraussichtlich nicht mit übermächtigen Gegnern und 1.000 Kilometern voneinander entfernten Leuchtfeuern herumschlagen muss. *Devil May Cry 5* setzt nach dem zweiten Teil der Reihe an und Dante und Nero müssen sich mal wieder einer Dämoneninvasion stellen. Wäre ja auch langweilig, wenn's nicht so wär. Ein neuer spielbarer Charakter wird aber auch eingeführt und hört auf den mysteriösen Namen V. Seine Kampfmechanik unterscheidet sich wohl stark von Neros und Dantes, die bei ihren klassischen Waffen bleiben – natürlich mit ein paar schicken Extras, auf die ich schon ziemlich gespannt bin. Optisch sieht *Devil May Cry 5* wahnsinnig gut aus! Hübsches Dämonen-Gesplatter und ein cooles Charakterdesign der drei Protagonisten lässt meine Gaming-Finger zucken. Das Einzige, was mich ein wenig abschreckt, ist das sogenannte Cameo-System. Im neusten Trailer sieht man alle drei Protagonisten gleichzeitig kämpfen und das soll im Spiel in manchen Missionen auch so sein. Ihr werdet online mit anderen Spielern gepaart und bestreitet eine Mission dann gemeinsam. Ich bin nicht der größte Online-Koop-Fan, aber wenn es sich in Grenzen hält, werde ich es schon verschmerzen. Ich freue mich jedenfalls sehr, wieder mit Dante und Nero auf Dämonenjagd zu gehen!



Nero haut mit seinem neuen Devil-Breaker-Arm ganz schön zu. Da werden die Dämonen weinend zu Mami rennen.



KATHARINA PACHE

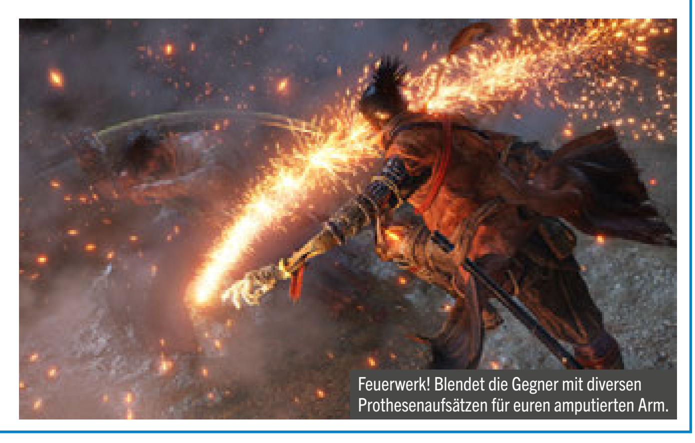
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

„Harder, better, faster: Ab März wird wieder gestorben. "

Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision
Termin: 22. März 2019

Ich werde garantiert öfter als zweimal sterben. Aber aufgeben kommt keinesfalls in Frage! Ich freue mich auf ein neues, anspruchsvolles Action-Spektakel aus dem bekannten Entwicklerhaus From Software.

Für From-Fans war 2018 ziemlich langweilig. Keine ernst zu nehmende *Souls*-Konkurrenz in Sicht, kein *Bloodborne 2*, nicht einmal ein kleiner DLC für *Dark Souls 3*, denn die Serie ist ein für alle Mal abgeschlossen. Einzig das VR-Adventure *Déraciné* brachte From Software heraus – jedoch exklusiv für die PS4. Nach dieser Dürreperiode freue ich mich umso mehr auf das Frühjahr 2019, wenn das nächste „richtige" From-Software-Game veröffentlicht wird. *Sekiro: Shadows Die Twice* ist eine ganz neue Marke und entführt Spieler in das ferne Japan im 16. Jahrhundert. Auch spielerisch weht ein frischer Wind durch die klassische From-Möblierung: Es gibt dieses Mal keinen Charakter-editor, keine Ausdauer und keinen Mehrspielermodus! In *Sekiro: Shadows Die Twice* spielt die Story zudem eine etwas größere Rolle als in der kryptisch erzählten *Souls*-Serie. Für Taktik sorgen die unterschiedlichen Waffenaufsätze, die Held Sekiro an seinem amputierten Arm anbringt: Mit dem Flammenwerfer heizt ihr feuerempfindlichen Feinden ein, mithilfe des Greifhakens erkundet ihr die Levels vertikal und bringt euch in letzter Sekunde in Sicherheit. Üblicherweise finden etwa drei Monate vor Release von From-Spielen Beta-Tests auf den Netzerwerkservern statt. Ob *Sekiro* als Einzelspielererlebnis auch eine Beta erhält, ist fraglich, obwohl solche Gerüchte hartnäckig seit dem Herbst durchs Netz schwirren. Immerhin: Auf der Gamescom hatten wir schon jede Menge Spaß mit einer Demo-Version von *Sekiro: Shadows Die Twice* – und das, obwohl wir sehr oft starben!



Feuerwerk! Blendet die Gegner mit diversen Prothesenaufsätzen für euren amputierten Arm.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Resident Evil 2 Genre: Action-Adventure Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 25. Januar 2019	**Dead or Alive 6** Genre: Beat 'em Up Entwickler: Team Ninja Publisher: Tecmo Termin: 15. Februar 2019	**Metro: Exodus** Genre: Action Entwickler: 4A Games Publisher: Deep Silver Termin: 22. Februar 2019	**Total War: Three Kingdoms** Genre: Strategie Entwickler: Creative Assembly Publisher: Sega Termin: 7. März 2019	**Tom Clancy's The Division 2** Genre: Rollenspiel Entwickler: Massive Entertainment Publisher: Ubisoft Termin: 15. März 2019
Tropico 6 Genre: Strategie Entwickler: Limbic Entertainment Publisher: Kalypso Media Termin: 25. Januar 2019	**Anthem** Genre: Action-Adventure Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 22. Februar 2019	**Anno 1800** Genre: Strategie Entwickler: Blue Byte Studio Publisher: Ubisoft Termin: 26. Februar 2019	**Devil May Cry 5** Genre: Action Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 8. März 2019	**Sekiro: Shadows Die Twice** Genre: Action-Adventure Entwickler: From Software Publisher: Activision Blizzard Termin: 22. März 2019



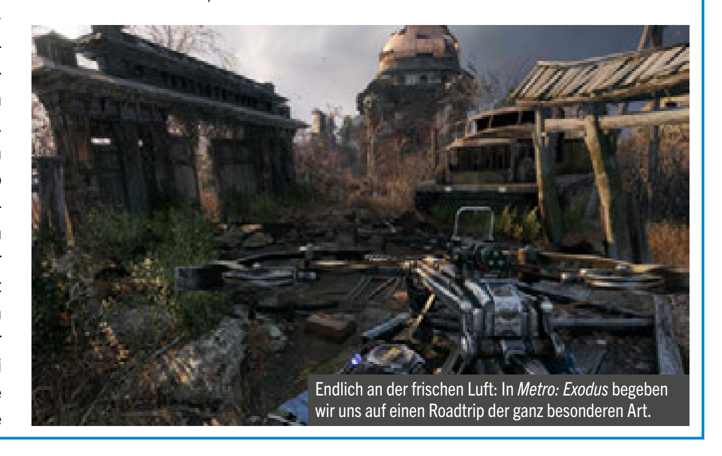
METRO: EXODUS

„Es erwartet uns endlich ein Licht am Ende des Tunnels“

Genre: Action
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 15. Februar 2019

Eng, düster, dreckig – so kennt man die Welt von *Metro*. Im neuesten Ableger kommt nun etwas Licht ins Dunkel, denn wir lassen die Tunnel der Moskauer U-Bahn endlich hinter uns.

Was ich seit jeher an der *Metro*-Reihe zu schätzen weiß, ist dieses ganz besondere, ungeschliffene Spielgefühl. Die Welt des Endzeit-Shooters wirkt einfach immer rau, unangenehm und menschenfeindlich. Eure Umgebung schreit euch zu jeder Sekunde förmlich ins Gesicht: „Ihr solltet nicht hier sein!“ Das macht aber eben den großen Reiz der Titel aus. Egal, ob ihr gerade mit einem Feuerzeug durch die pechschwarzen U-Bahn-Schächte wandert, euch mithilfe des Kompasses auf eurem Klemmbrett orientiert oder eure Gasmaske behelfsmäßig mit einem Pflaster repariert – es ist einfach stets ein einzigartiges Erlebnis. Dennoch bin ich zugegebenermaßen nicht vollkommen unglücklich, dass wir in *Metro: Exodus* jetzt die russische Unterwelt hinter uns lassen und endlich ins Freie treten. Strahlung, Hunger und Mutanten haben nämlich auch mich gezeichnet. Und es wird endgültig Zeit für einen dauerhaften Tapetenwechsel. Umso mehr freue ich mich über das, was Entwickler 4A Games bisher von seinem neuesten Werk präsentiert hat – vor allem die grandiose Spielwelt, die nicht nur atemberaubend aussieht, sondern auch noch größer ist als die Karten der beiden Vorgänger zusammen. Vorbei sind die Tage der trostlosen Labyrinthe und nuklearen Winter. Wir lassen die Linearität endlich hinter uns und gehen mit Artjom auf große Reise. Neue Orte, neue Feinde, neue Gameplay-Aspekte. Dazu eine Geschichte, die sich laut der Macher nicht mit Zeitschinder-Nebenaufgaben aufhalten soll. Ich kann es jetzt schon kaum noch erwarten, im Februar endlich mein Ticket zu lösen.


Endlich an der frischen Luft: In *Metro: Exodus* begeben wir uns auf einen Roadtrip der ganz besonderen Art.



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

„Agenten der Strategic Homeland Division versammelt euch.“

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Termin: 15. März 2019

Allen Unkenrufen zum Trotz spiele ich den Vorgänger bis heute sehr gern. Ich kann es kaum erwarten, neue Abenteuer in Washington zu erleben.

Im sommerlichen Washington ist mit Sonnenschein und vereinzeltem Bleihagel zu rechnen.

So kurz vor Weihnachten scheint Mitte März noch so weit weg zu sein. Außerdem erscheinen davor noch andere Titel wie *Anno 1800* und *Civilization 6: Gathering Storm*, auf die ich mich freue. Aber mein erstes großes Highlight 2019 wird auf jeden Fall *The Division 2* sein, das am 15. März erscheint. Dieser Release rückt schneller näher als mir lieb ist. Ich habe doch noch gar nicht alle Schilde im Vorgänger freigeschaltet, um mir alle Belohnungen für den zweiten Teil zu sichern. Dennoch kann ich es kaum erwarten, endlich die Straßen von Washington unsicher zu machen. Nach dem winterlichen New York, in dem am Ende jede Straße der anderen gleicht, wird die US-Hauptstadt im Sommer für deutlich mehr Abwechslung sorgen. Ich bin vor allem auch gespannt, wie sich die von der Dollar-Grippe dahingeraffte Gesellschaft innerhalb eines halben Jahres inzwischen entwickelt hat. Ebenso spannend dürfte sein, was Ubisoft mit ihrer „Endgame first“-Strategie alles für spannende Inhalte schon zu Release am Start haben wird. Das Gameplay fühlt sich ja zum Glück nach wie vor großartig an, wovon ich mich ja bereits auf der E3 überzeugen konnte. Wie sich die neuen Spezialisierungs-Klassen und deren Spezialwaffe auswirken, dürfte sowohl für Solisten als auch Gruppenspieler noch interessant werden. Obwohl ich eher dazu neige, auf eigene Faust loszuziehen, bin ich auch auf die neuen Raids für acht Spieler gespannt. Mit der Aussicht auf jede Menge epischen Loot schaue ich da sicherlich auch regelmäßig rein. Ich hoffe nur, ich komme in den nächsten Wochen noch dazu, ein paar Stunden im Vorgänger zu verbringen, um meine Schildsammlung zu vervollständigen.

Darksiders 3

Genre: Action-Adventure
Entwickler: THQ Nordic
Publisher: Gunfire Games
Erscheinungsdatum: 27. November 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Krieg und Tod hatten ihren Auftritt, nun ist Fury an der Reihe: *Darksiders 3* besinnt sich auf alte Stärken, bleibt aber trotzdem hinter dem ersten Teil zurück.

Von: Paula Sprödefeld & Felix Schütz

Von *Darksiders 2* hatte sich Vigil Games einen Hit versprochen, doch leider kam es anders: Trotz guter Wertungen enttäuschten die Verkaufszahlen, Vigil Games schloss kurz darauf seine Pforten. Die Zukunft von *Darksiders*? Düster! Ein Jahr später dann der Hoffnungsschimmer: Nordic Games (heute THQ Nordic) erwarb die Markenrechte von *Darksiders* und das ehemalige Entwicklerteam schloss sich als Gunfire Games erneut zusammen, um den lange geplanten dritten Teil doch noch umzusetzen. Der orientiert sich nun wieder stärker am beliebten Erstling und auch das Setting wirkt vertraut: Nachdem ihr in den beiden Vorgängern mit Krieg und Tod gegen das Böse gekämpft habt, seid ihr nun mit deren Schwester Fury (Wut) wieder auf der zerstörten Erde unterwegs.

Tod den Todsünden!

Furys Geschichte setzt kurz nach dem Beginn von *Darksiders 1* ein: Als sie zum Feurigen Rat berufen wird, findet sie dort Krieg in Ketten vor, weil er unabsichtlich die Apokalypse losgetreten hat. Darum bekommt Fury den Auftrag, die sieben Todsünden einzufangen, die auf die Welt losgelassen wurden. Dazu steigt sie auf die verwüstete Erde hinab – und stolpert direkt in den ersten Bosskampf. Ihr werdet also ins kalte Wasser geworfen; wer die Vorgänger kennt, ist klar im Vorteil. Die Story entwickelt sich allerdings nur schleppend weiter, denn die Jagd nach den sieben Bossgegnern steht klar im Vordergrund. Erst am Ende, das man in 15 bis 20 Stunden erreicht, warten noch ein paar überraschendere Ereignisse – inklusive dickem Hinweis auf *Darksiders 4*!

Wütend und Spaß dabei

Fury verwendet eine magische Peitsche, mit der sie Gegner im Nahkampf verdrischt. Die stylishe Waffe dient aber auch dazu, euch an Rohren über Abgründe zu schwingen, was das Klettern aus den Vorgängerspielen ablöst. Natürlich erhaltet ihr später noch weitere Werkzeuge: Schon bald trefft ihr auf den Fürst der Abgründe, der euch mit der Zeit vier magische Fähigkeiten überreicht. Jede beinhalt eine neue Waffe, eine Fortbewegungsmechanik und einen Kampfzauber. So lernt Fury etwa, Spinnweben mit Flammenmagie abzufackeln, sich in eine magnetische Kugel zu verwandeln oder – ziemlich cool! – über Wasseroberflächen zu laufen. Dank solcher Tricks kann Fury neue Gebiete erkunden und Secrets entdecken. Auch die zusätzlichen Waffen – darunter ein Blitzspeer und Eisschwerter – machen Spaß und peppen die Kämpfe spürbar auf. Leider lassen die coolen Fähigkeiten aber auch Potenzial ungenutzt:


Auch Fury bekommt vom Feurigen Rat eine Wächterin zur Seite gestellt, die gelegentlich für unterhaltsame Dialoge sorgt.


Das Spiel ist um die sieben Todsünden gestrickt. Trotzdem sind nur wenige Bosse imposant, mit einer Ausnahme – diesen bekämpft Fury unter Wasser!

Ausweichen ist in *Darksiders 3* genauso wichtig wie im richtigen Moment zuzuhauen. Timing spielt eine noch größere Rolle als in den Vorgängern.

Es gibt zum Beispiel keine Gegner, die besonders anfällig für eine bestimmte Waffe sind. Auch hätten wir es schöner gefunden, die ganzen Fähigkeiten wie in einem Metroidvania einzeln zu verdienen als Belohnung für Bosskämpfe oder knackige Puzzles. Stattdessen bekommen wir sie einfach als Upgrade-Pakete in die Hand gedrückt – und damit hat es sich Gunfire Games für unseren Geschmack zu leicht gemacht.

Kämpfe mit Höhen und Tiefen

Für die Gefechte hatten die Entwickler ein paar Änderungen gegenüber den Vorgängerspielen versprochen. Ihr setzt wahlweise eure Peitsche oder eine von vier Sonderwaffen ein, das spielt sich vertraut. Zusätzlich erhält Fury noch eine Wurfklinge, die ähnlich funktioniert wie im ersten *Darksiders*. Die Pistolen aus den Vorgängern sucht man dafür vergebens, außerdem richtet die Wurfklinge nur geringen Schaden an; den Großteil der Gefechte bestreitet ihr also im Nahkampf. Das spielt sich flott und actionreich, denn alle Attacken lassen sich angenehm flüssig kombinieren – typisch *Darksiders*! Das Tempo ist diesmal noch etwas höher als in den Vorgängern und auch das Trefferfeedback ist gelungen. Wir raten aber dazu, die Schadenszahlen im Optionsmenü abzuschalten, da sie nur von der Action ablenken.

Darksiders-Kenner müssen sich umstellen, denn blitzschnelles Ausweichen ist diesmal viel wichtiger als in den Vorgängerspielen! Perfektes Timing wird sogar belohnt, denn wenn ihr im richtigen Moment einer Attacke entkommt, führt ihr einen starken Gegenangriff aus. Das hilft vor allem bei größeren Angreifern, die Fury mit wenigen Hieben auf die Matte schicken. Umso ärgerlicher ist, dass viele Bereiche der Spielwelt – etwa Hochhäuser, Lagerhallen oder U-Bahn-Tunnel – so eng gestaltet sind, dass präzises Ausweichen zur Glückssache wird. Hinzu kommt die unglückliche Kameraführung, die in engen Gängen gerne mal die Heldin aus dem Blick verliert.

Ähnlich nervig sind die Verbrauchsgegenstände, die auf dem Digikreuz platziert wurden. Die braucht ihr, um euch im Kampf zu heilen oder um einen Buff auf Schaden oder Abwehr zu aktivieren. Doch dazu müsst ihr sie umständlich durchschalten, was im Eifer des Gefechts für Frust sorgen kann. Ein Ringmenü samt Pause-Funktion, wie man es aus *Darksiders 2* kennt, wäre uns deutlich lieber gewesen!

Knackig, aber nicht unfair

Das Gegnerdesign glänzt dafür mit fantasievollen, aggressiven Feinden, die uns mit schnellen Attacken das Leben schwer machen. Es gibt mehrere Schwierigkeitsgrade, wobei die normale Stufe etwas knackiger ausfällt als in den beiden Vorgängern. Trotzdem ist *Darksiders 3* für Kenner der Serie gut zu schaffen, da ihr den Anspruch bis zu einem gewissen Grad selbst regeln könnt: Fury sammelt durch Kämpfe und beim Zerdeppern von Umgebungsobjekten kostbare Seelen, die sie beim Händler Vulgrim eintauscht, um im Level aufzusteigen. Dabei dürft ihr Furys Lebenspunkte sowie ihre Angriffskraft steigern. Wenn euch also ein Kampf zu schwer erscheint, lohnt es sich, einfach ein paar Seelen zu farmen und Fury aufzuleveln. Das Levelsystem mag dadurch zwar uninspiriert sein, doch es erfüllt seinen Zweck: Nach 22 Stunden hatten wir Stufe 65 erreicht – da haben die meisten Gegner keine Chance mehr.

Das gilt auch für die Bossgegner, um die sich *Darksiders 3* in erster Linie dreht. Die sieben Todsünden sind zwar abwechslungsreich designt und teilen auch kräftig aus, kommen aber (mit einer Ausnahme) längst nicht so imposant daher wie einige der anderen Viecher, die wir in den beiden Vorgängerspielen erlegt haben. Auch haben uns die Bosse diesmal weniger entgegenzusetzen, denn meistens verfügen



Der mysteriöse Fürst der Abgründe überreicht Fury im Spielverlauf vier magische Upgrades, die neue Waffen, Fähigkeiten und Zauber beinhalten.

Der Rätselanteil hält sich in Grenzen. Hier gilt es, zunächst drei Schwerter zu sammeln, die danach als Schalter fungieren – erst dann ist der Weg frei.

Ulthan ist ein alter Bekannter für *Darksiders*-Fans. Er übernimmt wieder die Rolle des Schmieds und versorgt Fury mit nützlichen Upgrades.

sie nur über wenige Angriffsmuster, die man einfach auswendig lernt, um im richtigen Moment auszuweichen. Danach noch ein paar Gegenangriffe und schon ist die Sünde platt. Für ein Spiel, das sich so stark auf die Bosskämpfe konzentriert, hätten wir mehr Kampfphasen, Dramatik und Rätsel erwartet. Tatsächlich gibt es aber nur einen Boss im Spiel, auf den diese Beschreibung halbwegs zutrifft.

Freies Erkunden

Die Spielwelt ist an *Darksiders 1* angelehnt. Ihr kehrt zurück auf die gebeutelte Erde und kämpft euch dort durch schicke Gebiete, die über zig Pfade und Geheimgänge miteinander vernetzt sind. Levelübergänge gibt es zwar nicht, allerdings muss die PS4-Version immer wieder für ein paar Sekunden pausieren, um den nächsten Teil der Spielwelt in den Speicher zu schaufeln – darunter leidet der Spielfluss. Auch die Performance zeigt Schwächen, immer wieder machen sich kleine Ruckler bemerkbar oder Texturen werden mit leichter Verzögerung nachgeladen. Das ist zwar alles kein Weltuntergang, wirkt aber im Vergleich zur PC-Fassung ein wenig unsauber.

Allen Versionen gemein sind aber die abwechslungsreichen Umgebungen, die das Erkunden der Spielwelt zur reinsten Freude machen. Wie in *Darksiders 1* seid ihr in einer realistischen Stadtumgebung unterwegs, die durch Fantasy-Elemente verzerrt wurde. In den U-Bahn-Tunneln entdeckt ihr etwa ein ekelhaftes Insektennest, während unter der Kirche finstere Katakomben und Lavaseen auf euch warten. Ein Gebiet liegt komplett unter Wasser, ein anderes mutet dagegen wie ein Steinbruch an – sehr stimmungsvoll! Flug- oder Ballersequenzen wie in den Vorgängern gibt es allerdings nicht. Schade.

Nicht den Überblick verlieren

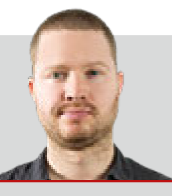
Beim Klettern und Springen zeigt sich Fury längst nicht so agil wie ihr Bruder Tod: Um sich an Kanten raufzuziehen, muss sie beispielsweise häufig einen Doppelsprung ausführen, was sich ungelenk und unnötig anfühlt. Selbst Krieg hielt sich zuverlässiger fest! Aufgrund des oft vertikalen Levelaufbaus ist euer Pferd diesmal auch keine Hilfe. Richtig gelesen: Fury, die Reiterin der Apokalypse, ist komplett zu Fuß unterwegs! Eine Kartenfunktion sucht ihr ebenfalls vergebens, nur noch ein Kompass zeigt euch grob die Richtung zum nächsten Boss an. Da ist guter Orientierungssinn gefragt! Durch den verschachtelten Levelaufbau fällt auch viel Backtracking an, was sich aber etwas abmildern lässt: Jeder Standort von Händler Vulgrim ist auch ein Schnellreisepunkt, den ihr bequem per Menü ansteuert. Nebenbei stellt Vulgrims Shop die einzige Möglichkeit dar, manuell abzuspeichern. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängerspielen könnt ihr nämlich keine Spielstände von Hand anlegen.

Viel Secrets, wenig drin

Toll für Entdecker: Die clever aufgebaute Spielwelt ist vollgestopft mit versteckten Items! In nahezu jedem Winkel warten sammelbare

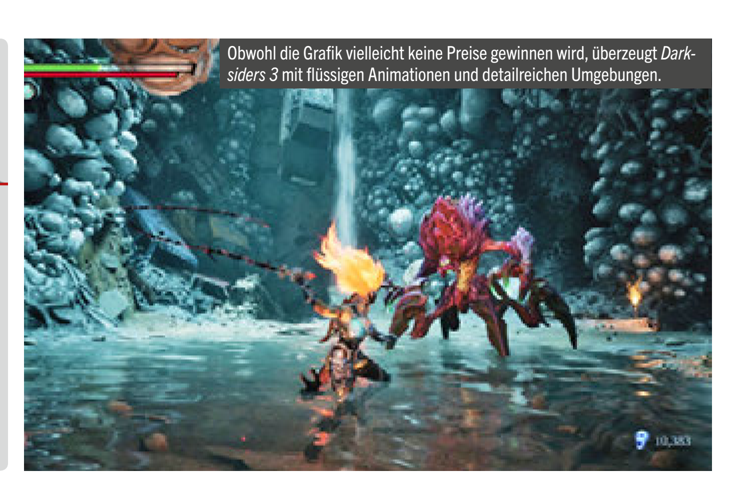
MEINE MEINUNG

Felix Schütz

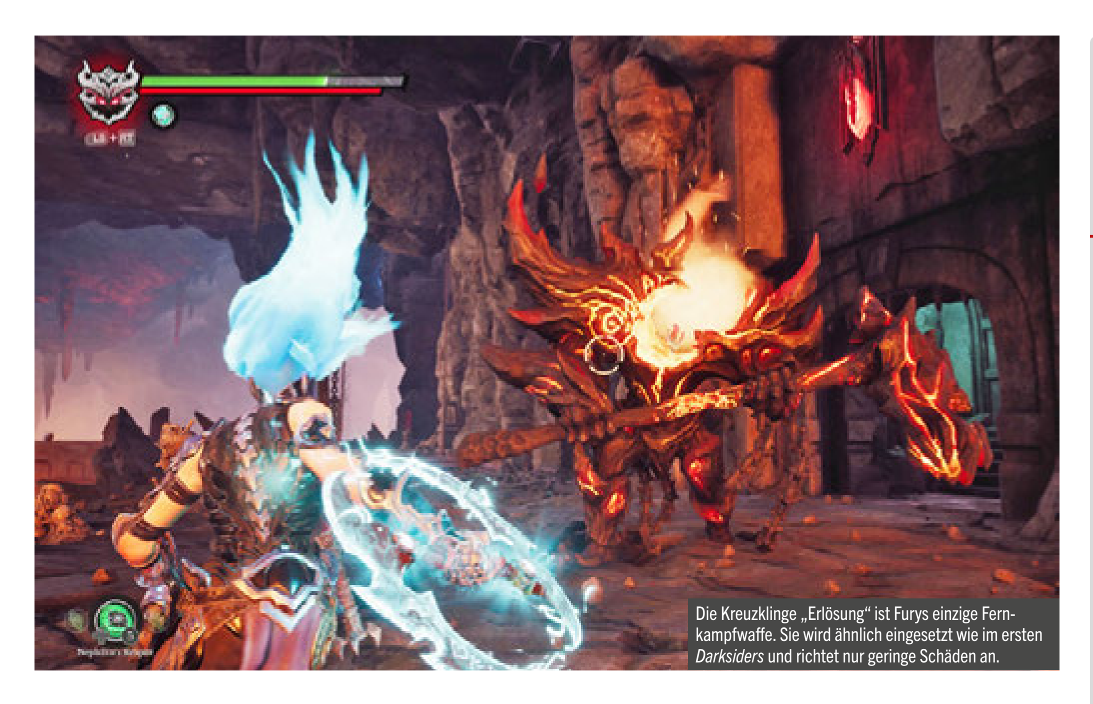


„Gutes Abenteuer, dem es im Vergleich zum ersten Teil aber deutlich an Highlights fehlt."

Das erste *Darksiders* kann Fury zwar nicht schlagen, doch ich hatte trotzdem meinen Spaß: Die Kämpfe fetzen, das Leveldesign ist hübsch verschachtelt und es gibt massig Secrets zu entdecken – also genau mein Ding! Ich bin auch erleichtert, dass sich meine Befürchtung, das Spiel habe sich zu viel von *Dark Souls* abgeguckt, als falsch herausgestellt hat: *Darksiders 3* borgt sich zwar einige Elemente der *Souls*-Serie, aber ein echtes „Soulslike" ist es nicht! Für ein Metroidvania sind mir die Charakterupgrades allerdings zu simpel und die versteckten Belohnungen viel zu lasch; hier wird Potenzial verschenkt. Auch das ungenaue Springen, die dünne Story und die störrische Kamera unterstreichen immer wieder, dass *Darksiders 3* längst nicht alle Register zieht. Für Teil 4 sollte Gunfire noch ein paar Schippen drauflegen!



Obwohl die Grafik vielleicht keine Preise gewinnen wird, überzeugt *Darksiders 3* mit flüssigen Animationen und detailreichen Umgebungen.


Die Kreuzklinge „Erlösung“ ist Furys einzige Fernkampfwaffe. Sie wird ähnlich eingesetzt wie im ersten *Darksiders* und richtet nur geringe Schäden an.

Goodies auf euch und belohnen sorgfältiges Erkunden. Allerdings leistet sich *Darksiders 3* hier eine deutliche Schwäche: Viele der Secrets bieten nur langweilige Beute. Meistens finden wir nur Seelenpakete, die uns einen Batzen Währung liefern, oder simple Heil- und Verbrauchsgegenstände, die wir aber auch bei Vulgrim kaufen könnten. Wertvoller sind die Bestandteile: Das sind Artefakte und Metallfragmente, die wir zu Ulthan bringen müssen, dem Erschaffer und Schmied, den wir schon aus *Darksiders 1* kennen. Der Riese nutzt unser Material, um Furys Waffen aufzuleveln und stärker zu machen. Das ist zwar nicht gerade motivierend, erfüllt aber seinen Zweck.

Noch cooler sind aber die Verbesserungen, die wir in jede Waffe einsetzen können: Diese Upgrades sind selten und besonders gut versteckt. Denn sie bieten nicht nur wichtige passive Boni, sondern können von Ulthan noch weiter aufgewertet werden und liefern so starke Vorteile im Kampf. Also Augen danach offen halten, es lohnt sich!

(Fast) ohne Rollenspiel

Ulthan gibt euch außerdem eine der wenigen Nebenquests im Spiel. Für den Schmied müsst ihr etwa die verbliebenen Menschen in der Welt finden und sie per Teleporterzauber zu ihm schicken. Als Belohnung gibt's das Relikt „Gnade des Reiters“, das Ulthan mehrfach aufwerten kann. Ein schönes Konzept! Schade ist allerdings, dass die Entwickler hier nicht noch weiter gehen: Wir können uns weder vernünftig mit den geretteten Menschen unterhalten und so mehr über die Welt oder die Story erfahren noch haben sie spannende Folgequests für uns – verschenktes Potenzial! Denn gäbe es mehr Quest-Gegenstände in der Welt zu finden, hätte man dafür auf einige der enttäuschenderen Secrets verzichten können. Das Ergebnis wäre ein motivierenderes, spaßigeres Spiel. In Sachen Upgrades, Secrets und Charakterentwicklung zeigt sich das erste *Darksiders* also immer noch ungeschlagen. Wie schade, dass sich der dritte Teil hier keine größere Scheibe abgeschnitten hat!

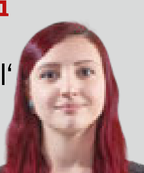
Nur eine einzige Nebenquest verlangt euch Entscheidungen ab, denn Multiple-Choice-Dialoge wie in *Darksiders 2* wurden komplett gestrichen. Die Wahl ist knifflig und spannend, kommt aber zu unvermittelt, der Entscheidungsmoment wirkt erzwungen und lässt uns völlig im Unklaren über die Konsequenzen. So richtig befriedigend ist diese Szene daher leider nicht.

Die Stärken überwiegen

Darksiders 3 hat seine Schwächen. Man merkt, dass die Entwickler Kompromisse eingegangen sind, dass manches Element mehr Aufmerksamkeit verdient hätte. Trotzdem ist es ein guter Nachfolger, der sich zwischen dem ersten und zweiten Teil einreiht: Es macht einfach Spaß, mit Fury die Welt zu erkunden, die knackigen Gegner zu verdreschen und die Secrets zu finden – und doch könnte es von allem noch etwas mehr sein! Fans der Serie dürfte das aber kaum abhalten, ein neues *Darksiders* gibt es schließlich nicht alle Tage. ❑

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



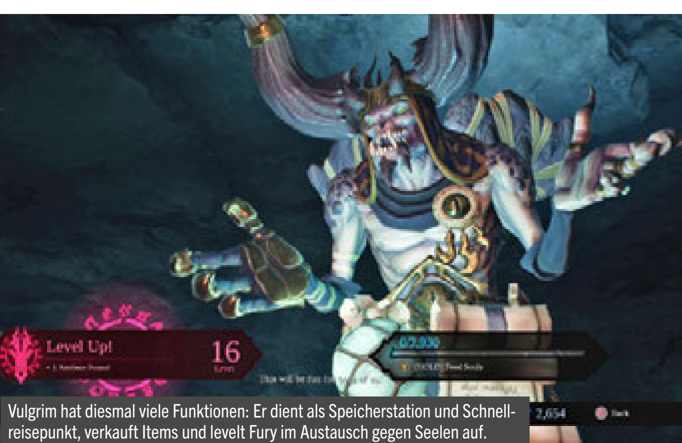
„‚Verschenktes Potenzial‘ sollte der Untertitel dieses Spiels sein.“

Als bekannt gegeben wurde, dass ein drittes *Darksiders* erscheint, war ich voller Vorfreude. Ich mochte den ersten Teil sehr gerne und den zweiten im Prinzip auch. *Darksiders 3* ist für mich irgendwo dazwischen. Ich bin nicht mehr genervt von den weiten Flächen und dem ewigen Gereite wie bei *Darksiders 2*, doch bin ich auch nicht so begeistert von der Charakterentwicklung, den Kämpfen und der Atmosphäre wie in Teil 1. *Darksiders 3* hat seine Macken. Die Kamera ist völlig wahnsinnig, die Bosskämpfe sind lange nicht so episch wie zuvor und die Fähigkeiten, die vielversprechend sind, werden nicht ausgereizt. Ich glaube, die Entwickler haben – vielleicht aufgrund von Zeitdruck – nicht das volle Potenzial ausschöpfen können, das eigentlich im Spiel drinsteckt. Trotzdem macht es, vor allem nach anfänglicher leichter Überwindung, wieder viel Spaß und ich empfehle es *Darksiders*-Fans auf jeden Fall.

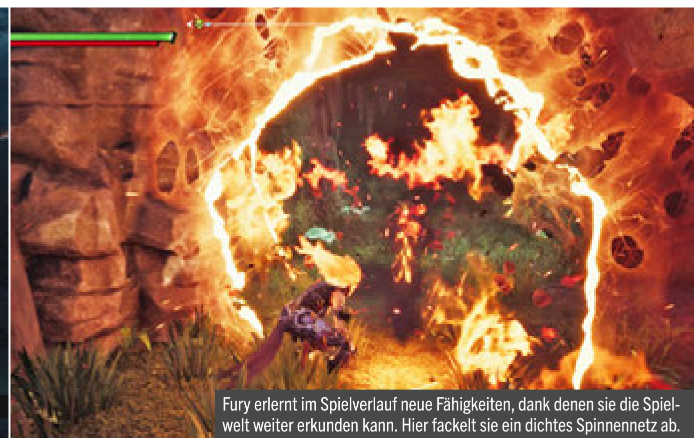
PRO UND CONTRA

- ➕ Schön designte, verschachtelte Spielwelt
- ➕ Schnelles, forderndes Kampfsystem
- ➕ Sehr viele Secrets zu entdecken
- ➕ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ➕ Aggressive, gut designte Gegner
- ➕ Freies Erkunden ohne Händchenhalten
- ➕ Waffenupgrades lassen sich weiter verbessern
- ➖ Störrische Kamera in engen Räumen
- ➖ Story bietet wenig Highlights
- ➖ Uninspiriertes Levelsystem
- ➖ Ungenauigkeiten in der Steuerung
- ➖ Items liegen umständlich auf dem Digikreuz
- ➖ Störende Nachladepausen





Vulgrim hat diesmal viele Funktionen: Er dient als Speicherstation und Schnellreisepunkt, verkauft Items und levelt Fury im Austausch gegen Seelen auf.


Fury erlernt im Spielverlauf neue Fähigkeiten, dank denen sie die Spielwelt weiter erkunden kann. Hier fackelt sie ein dichtes Spinnennetz ab.

25 Jahre nach dem Atomkrieg ist Vault 76 der erste Bunker, der sich wieder öffnet. Wir gehören zu seinen Bewohnern und brechen in eine unbekannte Welt auf.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Erscheinungsdatum: 14. November 2018
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

Fallout **76**

Mit großen Ambitionen war Bethesda für den ersten Online-Ausflug in die Welt von Fallout angetreten. In weiten Teilen sind sie damit aber gescheitert.

Von: Matthias Dammes

Wenn man ständig das Gleiche macht, kommt nichts Großartiges dabei heraus. So erklärte uns Marketing-Mann Pete Hines, warum die Bethesda Game Studios mit *Fallout 76* ein Spiel machen, das sich so deutlich von ihren bisherigen Werken unterscheidet. Nach Jahrzehnten mit beliebten Singleplayer-Rollenspielen der *Fallout*- und *Elder Scrolls*-Reihe wagte man sich an etwas Neues. Dass sich die Entwickler nach all dieser Zeit an neuen Ideen probieren wollen, ist nur zu verständlich. Dem Mut zu diesem Schritt – wohl wissend, dass damit längst nicht alle der langjährigen Fans einverstanden sein werden – gebührt entsprechender Respekt.

Technik von gestern

Lässt man sich auf ein solches Abenteuer ein, muss man allerdings auch bereit sein, alte Zöpfe abzuschneiden. Nicht immer lassen sich neue Ideen auf die gleiche Weise aufbereiten, wie man es seit eh und je gewohnt ist. Denn ohne auch nur auf die Inhalte einzugehen, zeigen sich bei *Fallout 76* bereits auf technischer Seite eklatante Probleme. Wie schon *Fallout 4* und *Skyrim* liegt auch dem Online-Ableger die Creation-Engine zugrunde. Dabei handelt es sich um eine Weiterentwicklung der inzwischen 21 Jahre alten Gamebryo-Engine, die von Bethesda bereits seit *The Elder Scrolls 3: Morrowind* verwendet wird.

Dass dieser betagte Unterbau für ein modernes Open-World-Rollenspiel, noch dazu mit neu eingeführter Online-Komponente, nicht mehr zeitgemäß ist, zeigt sich sehr deutlich. Zwar wurden vor allem bei Charaktermodellen und Lichteffekten gegenüber dem Vorgänger noch ein paar Verbesserungen gemacht, aber insgesamt kann das Spiel längst nicht mehr mit ähnlichen Genrevertretern mithalten. Dieser Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass häufig Objekte und Texturen erst sehr spät in ihrem vollen Umfang geladen werden.

Gelegentlich schafft das Spiel auch das nicht: So liefen wir bereits über völlig texturlose Highways, vorbei an Felsen, deren Modelle nur aus einer Handvoll Polygonen zu bestehen schienen. Objekte wie Steine, Holzstämme oder gar Gegner schweben häufig in der Luft. Das Ragdoll-System kann bei besiegten Feinden zu skurrilen Reaktionen führen – wenn das System nicht gänzlich aussteigt und die Leiche eines Guhls schlicht in einer stehenden T-Position zurücklässt. Wirklich verrückt wurde es, als unser Charakter mit voller Lebensleiste, ohne einen Gegner weit und breit, plötzlich einfach tot umgefallen ist.

Hinzu kommt, dass trotz der betagten Optik die Performance arg zu wünschen übrig lässt. Framerate-Einbrüche bis hin zum kurzzeitigen kompletten Stillstand sind an der Tagesordnung. Nicht nur bei der Erkundung der Spielwelt, sondern auch beim Öffnen



Solche nicht richtig berechneten Weltobjekte sind leider kein vereinzeltes Phänomen. Texturfehler, schwebende Objekte und Ruckler gehören zur Tagesordnung.

Für ein Open-World-Spiel ist Weitsicht wichtig zur Orientierung. Die hier zu sehenden Gebäude von Charleston geben dabei aber kein gutes Bild ab.

der Karte oder des PipBoy-Menüs kommt das Spiel gerne ins Straucheln. Selbst auf einem High-End-PC mit Geforce 2080 ließen sich gelegentlich Hänger beobachten, wenn auch nicht so häufig.

Hakelig und Unpräzise

Neben der Grafikengine wird auch in einigen anderen Bereichen deutlich, dass die Entwickler ihr bekanntes Singleplayer-Grundgerüst einfach auf ein Online-Abenteuer übertragen haben, ohne dabei zu beachten, dass mit Multiplayer teils ganz andere Anforderungen an das Spiel einhergehen. Ein deutliches Beispiel dafür ist das Kampfsystem. Mit seiner Schnörkellosigkeit, bei der sich der Spieler schlicht kraft seiner ihm zur Verfügung stehenden Waffen gegen alles verteidigt, was das Ödland zu bieten hat, wirkt es irgendwie wie aus der Zeit gefallen. Ohne jegliche Form eines Deckungssystems, ohne Ausweich- oder andere Defensivmanöver gilt im Grunde nur das Gesetz des Stärkeren (oder desjenigen mit den meisten Stimpacks).

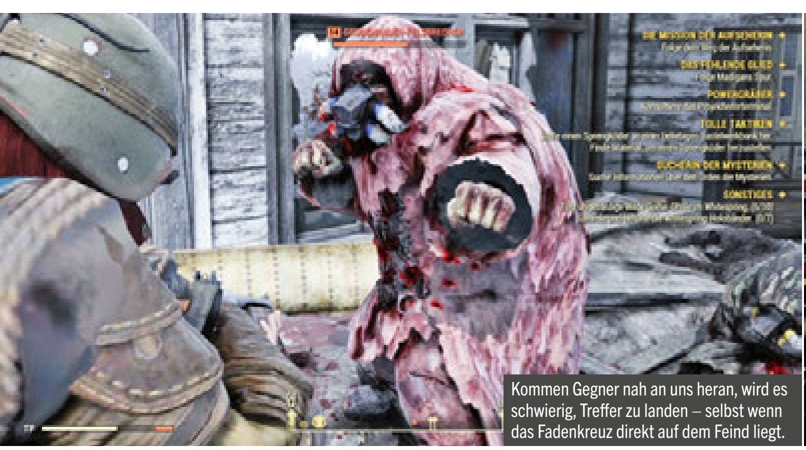
In einem Singleplayer-Rollenspiel, bei dem sich das mit V.A.T.S. noch etwas kompensieren lässt, mag das funktionieren. Doch in einem Online-Titel lässt sich die Zeit nicht anhalten, was dem V.A.T.S. einen nicht zu vernachlässigenden Teil seiner Wirkung raubt. Hinzu kommt, dass man es in *Fallout 76* durch die Auslegung auf ein Gruppenspiel häufig mit deutlich größeren Gruppen an Gegnern zu tun bekommt. Für einsame Wölfe kann das schon mal schnell in Hektik ausarten, wenn häufig der Rückzug die einzige Form der sinnvollen Verteidigung ist.

Hier wäre zum Beispiel ein System vorstellbar, das die Zahl der Gegner in einem Gebiet dynamisch an die Zahl der Spieler in der Umgebung anpasst. Natürlich soll das Spiel für Einzelgänger schwieriger sein, um Zusammenarbeit zu fördern. Das lässt sich aber auch erreichen, ohne den Spieler schlicht mit einer Übermacht zu konfrontieren.

Wenig hilfreich bei dem Ganzen ist auch, dass das Kampfsystem ein Präzisionsproblem hat. Besonders in der Third-Person-Ansicht haben wir immer wieder beobachtet, dass mit eindeutig auf dem Gegner positioniertem Fadenkreuz keine Trefferwirkung erfolgte. Das tritt vor allem auf, wenn Gegner in Nahkampfdistanz sind. Erstaunlicherweise kann man dieses Problem etwas minimieren, indem man aus der Hüfte feuert, was eigentlich weniger erfolgversprechend sein sollte als richtiges Zielen.

Tragische Schicksale

Es ist wirklich bedauerlich, dass *Fallout 76* vor allem an solchen technischen und mechanischen Unzulänglichkeiten krankt. Denn inhaltlich hat das Spiel jede Menge zu bieten, sogar deutlich mehr, als wir zugegebenermaßen erwartet hatten. Es handelt sich hier nicht nur um eine Sandbox, in der sich die Spieler ihre Unterhaltung selbst erzeugen müssen. Stattdessen erwarten euch unzählige Quests mit mal mehr und mal weniger gelungenen Geschichten.



Kommen Gegner nah an uns heran, wird es schwierig, Treffer zu landen – selbst wenn das Fadenkreuz direkt auf dem Feind liegt.

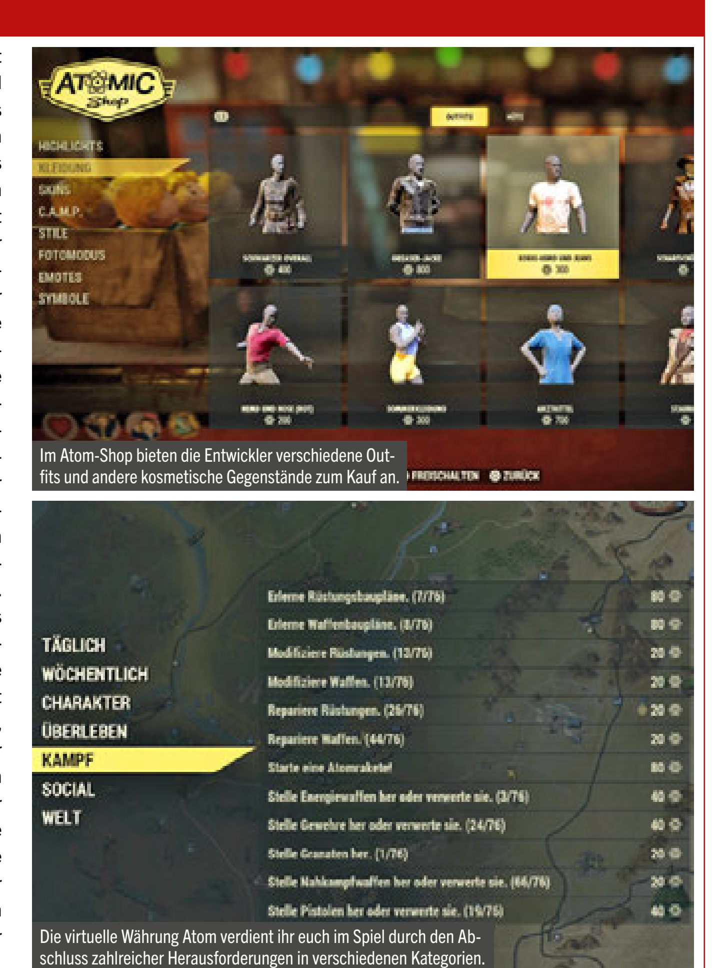


Die sogenannten Verbrannten spielen in der Geschichte rund um die verschwundenen Bewohner West Virginias eine wichtige Rolle.

DER ATOM-SHOP

Online-Spiele kommen heutzutage offenbar nicht mehr ohne Ingame-Shop aus. Auch *Fallout 76* bietet im Atom-Shop kosmetische Items zum Kauf an.

Über das Hauptmenü öffnet ihr den Shop, in dem verschiedenste Gegenstände mit der Währung „Atom“ gekauft werden können. Die Preise reichen dabei von 50 Atoms bis zu 1.800 Atoms für die teuersten Items. Umgerechnet entspricht dabei ein Euro ungefähr 100 Atoms. Die Vault-Tec- und die Patriot-Lackierung für eure Power Armor schlägt derzeit mit jeweils 1.800 Atoms, also umgerechnet 18 Euro, am teuersten zu Buche. Die virtuelle Währung könnt ihr direkt über den Shop für Echtgeld erwerben. Dabei werden euch vier verschiedene Mengen-Pakete angeboten. Diese kosten zwischen fünf Euro für 500 Atoms und 40 Euro für 5.000 Atoms. Wer kein Geld ausgeben will, kann sich die Währung allerdings auch durch das Spielen von *Fallout 76* verdienen. Dazu dienen die Herausforderungen, die verschiedene Fortschritte im Spiel jeweils mit Atoms belohnen. Die Herausforderungen reichen in ihrer Schwierigkeit vom Wasserkochen über einen simplen Stufenaufstieg bis hin zu verschiedenen Kampferfolgen. Die Challenges werden in sieben Kategorien eingeteilt. Darunter finden sich auch tägliche und wöchentliche Herausforderungen, die im entsprechenden Zeitabschnitt immer wieder abgeschlossen werden können. Damit verdient ihr euch täglich 110 Atoms und wöchentlich noch einmal 160 Atoms obendrauf. Selbst wer also die meisten einmaligen Herausforderungen bereits abgeschlossen hat, kann sich weiterhin ein paar Atoms verdienen. Somit entfällt vor allem auf lange Sicht ein wirklicher Zwang, echtes Geld in den Shop zu investieren. Mit der virtuellen Währung habt ihr im Atom-Shop Zugriff auf verschiedene kosmetische Gegenstände. Dazu gehören zum Beispiel Outfits, die als optische Alternative über eurer eigentlichen Rüstung getragen werden können. Außerdem gibt es Lackierungen für Power-Rüstungen und den PipBoy, Gegenstände für eure Basis und Tattoos sowie Gesichtsbemalungen für euren Charakter. Den Fotomodus könnt ihr im Shop mit zusätzlichen Posen und Rahmen aufpeppen. Abgerundet wird das Angebot mit Emotes und Spielericons. Zu bestimmten saisonalen Ereignissen gibt es auch passende Angebote. Im Großen und Ganzen macht der Atom-Shop einen fairen Eindruck, auch wenn manche Preise wie die der Lackierungen für Power-Rüstung doch arg übertrieben sind. Immerhin bietet der Shop keine spielrelevanten Gegenstände an und man erhält eine angemessene Menge an Atoms durch Gameplay. Wer absolut nichts von Mikrotransaktionen hält, verpasst also nichts, wenn er den Shop schlicht ignoriert.



Im Atom-Shop bieten die Entwickler verschiedene Outfits und andere kosmetische Gegenstände zum Kauf an.

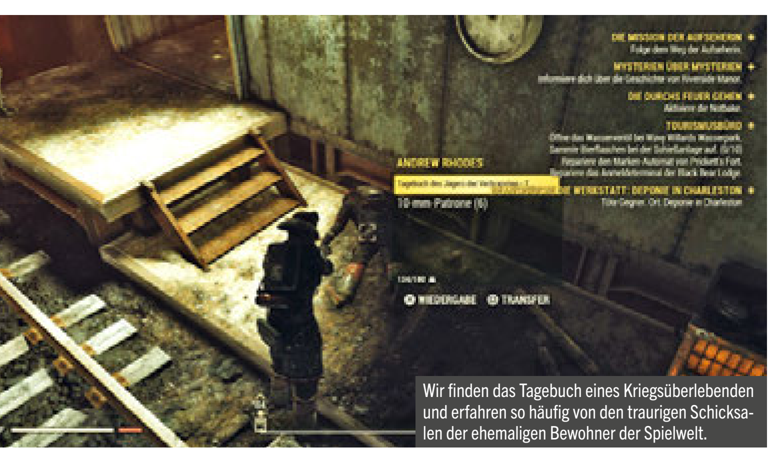
Die virtuelle Währung Atom verdient ihr euch im Spiel durch den Abschluss zahlreicher Herausforderungen in verschiedenen Kategorien.

Vor allem der Haupthandlung zu folgen lohnt sich, liefert sie doch eine spannende Erzählung um die Jagd nach den verbliebenen Atomsprengköpfen und die Suche nach den Ursachen für das menschenleere West Virginia.

Die Entscheidung der Entwickler, auf NPCs zu verzichten, liegt nämlich nicht nur in der Design-Idee begründet, dass jeder Mensch im Ödland ein anderer Spieler sein soll. Stattdessen kommen wir Stück für Stück dahinter, dass das Verschwinden der Kriegsüberlebenden im Zusammenhang mit dem Auftauchen der mysteriösen Brandbestie steht. Erzählt wird die Geschichte über zahlreiche Holobänder (die hervorragend gesprochen sind), Notizzettel und Einträge in Terminals. Wenn man sich auf diese Erzählweise einlässt, bekommt man wirklich tiefgreifende Einblicke in das Schicksal der ehemaligen Bewohner von West Virginia.

Den Schreibern von Bethesda gelingt es auf diese Art, sogar eine Bindung zu bestimmten Charakteren aufzubauen, selbst wenn man diese nur indirekt kennenlernt. Sei es Maria Chavez, die mit ihrer Gruppe aus Ersthelfern versuchte, für alle ein besseres Leben nach den Bomben aufzubauen. Sei es die junge Ingenieurin Abby, die hart an einem Frühwarnsystem gegen die Plage der Verbrannten arbeitete und wohl wissend um ihre geringen Überlebenschancen alle Vorbereitungen trifft, um zukünftige Entdecker ihrer Arbeit bei der Vollendung des Projekts zu unterstützen. In all diesen Geschichten schwingt dabei immer ein gewisser tragischer Unterton mit, wenn wir von den Träumen, Hoffnungen und Bemühungen von Leuten erfahren, die nun mutmaßlich nicht mehr am Leben sind. Das wird besonders dann deutlich, wenn wir irgendwo auf die Leichen der Personen stoßen, über die wir zuvor so viel erfahren haben.

Auf diese Erzählweise, die fast ausschließlich über sogenanntes „Environment Storytelling“ stattfindet, muss man sich allerdings auch einlassen. Wer Holobändern und geschriebenen Texten keine Beachtung schenkt, wird in den Quests vor allem aneinandergereihte triviale Aufgaben der Sorte „Suche, bringe, töte“ sehen. Natürlich fällt dadurch auch ein wichtiger Aspekt von Rollenspielen flach: Dialoge mit Entscheidungen und Auswirkungen von Charakterwerten.



Wir finden das Tagebuch eines Kriegsüberlebenden und erfahren so häufig von den traurigen Schicksalen der ehemaligen Bewohner der Spielwelt.



Auch ohne menschliche NPCs haben die Entwickler ein paar interessante Charaktere eingebaut – wie die ehemalige Miss Nanny Rose, die jetzt ein Bandit ist.

Fast überall in der Spielwelt könnt ihr eure Lager aufschlagen und ein eigenes Heim oder eine Basis errichten.

Dabei hätte es durchaus auch Gelegenheit gegeben, zumindest hin und wieder auch ein paar richtige Gespräche in das Spiel einzubauen. Denn die verallgemeinerte Sichtweise, dass *Fallout 76* keine NPCs besitzt, ist so natürlich nicht ganz richtig. Es gibt lediglich keine menschlichen NPCs. Vor allem in Form von Robotern trifft man auf einige interessante Charaktere. Da wäre zum Beispiel die leicht durchgeknallte Rose, die sich als Banditin nichts sehnlicher wünscht, als dass die Gegend wieder bevölkert wird, damit sie Leute zum Ausrauben und Ermorden hat.

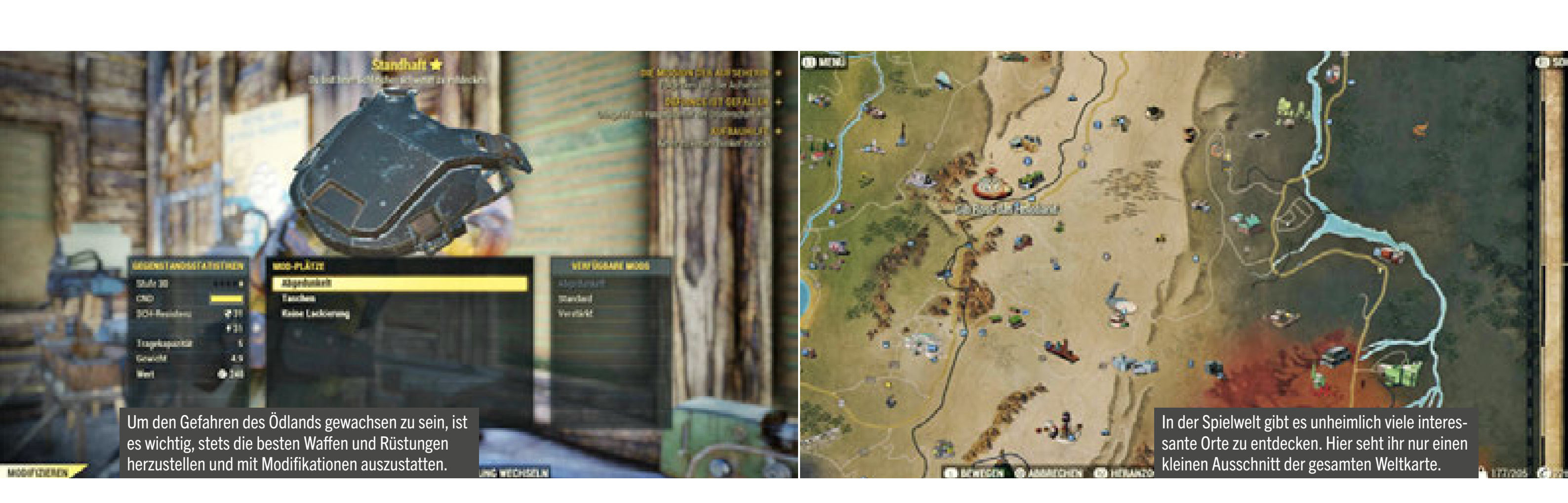
Gemeinsam stark

Auf Dauer reicht das allerdings nicht aus, um von der fehlenden Interaktion über Dialoge mit Entscheidungen abzulenken, die in *Fallout* bisher immer eine wichtige Rolle gespielt haben. Dadurch bleiben auch Fraktionen wie die Responder oder die Stählerne Bruderschaft blass. Sie spielen in der Handlung zwar eine gewisse Rolle, der Spieler kann sie aber nur passiv wahrnehmen und sich nicht wie gewohnt der Sache einer von ihm bevorzugten Gemeinschaft anschließen.

Diese Lücke sollen diesmal daher die eigenen Freunde füllen, mit denen man sich in Gruppen zusammenfindet und gemeinsam Abenteuer erlebt. Mit vereinter Feuerkraft lassen sich die zahlreichen Events, der Kampf gegen die mächtigen Brandbestien und die Jagd nach den Atombomben gleich viel leichter angehen. Das funktioniert nicht nur mit der eigenen Gruppe, sondern auch mit zufälligen Begegnungen im Ödland ausgesprochen gut. Gruppen haben natürlich den Vorteil, dass sie sich bei der Perk-Verteilung abstimmen können. Es reicht schließlich, wenn ein Spieler in der Party Schlösser knacken kann. Durch die teilbaren Perks werden Vorteile zudem auf die Kameraden übertragen.

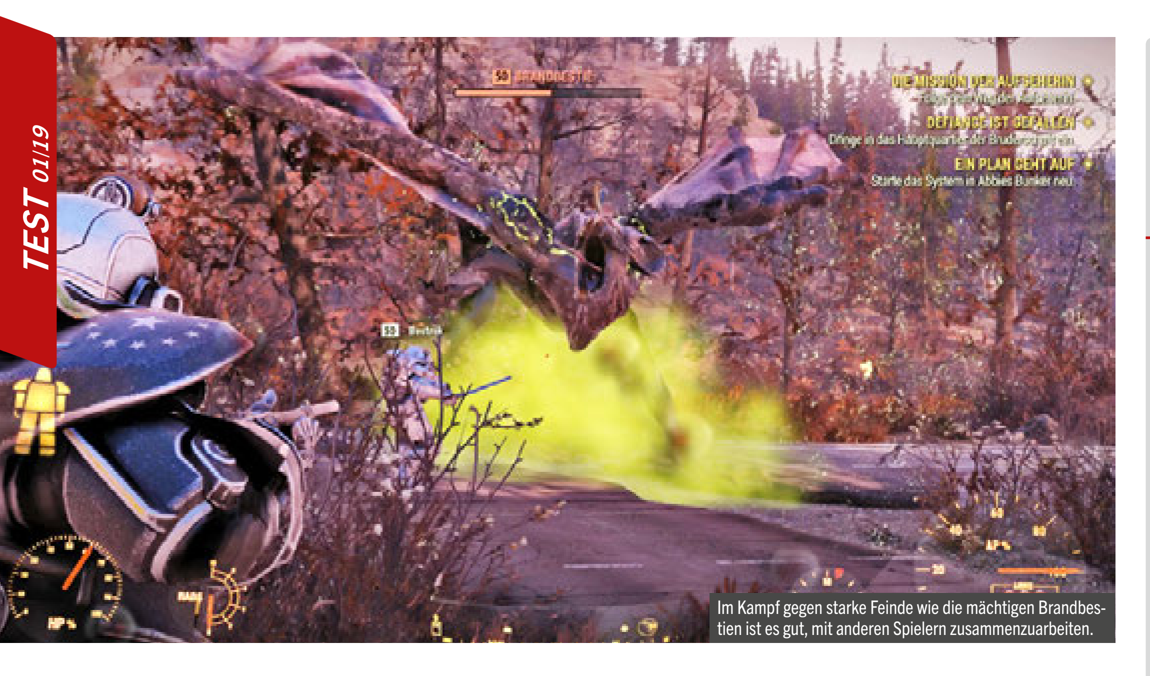
Etwas eigenartig mutet allerdings die Entscheidung an, dass Gruppenmitglieder nicht automatisch Erfahrungspunkte teilen. Stattdessen bekommt die wertvolle XP nur, wer auch wirklich Schaden am Gegner gemacht hat. Das unterscheidet sich also nicht von Situationen, in denen man nicht in einer Gruppe ist. Auch die Erledigung von Questzielen ist hier nicht konsequent auf das Gruppenspiel ausgelegt. Seid ihr mit Freunden auf der gleichen Mission unterwegs, muss jeder Einzelne das Ziel erfüllen. Es reicht nicht, wenn einer von euch zum Beispiel Gegenstand XY aufsammelt.

Zur Kommunikation steht euch ein integrierter Voice-Chat zur Verfügung. Dieser lässt sich zwar auf verschiedene Weise konfigurieren (Bereich, Gruppe, Serverweit), wichtige Funktionen wie Push-to-Talk fehlen aber komplett. Eine Alternative in Form eines Textchats werdet ihr ebenso vergeblich suchen. So bleiben zur Verständigung mit Spielern, die keinen Voice-Chat nutzen, nur eine Reihe von Emotes, um eure Intentionen auszudrücken. Dabei gibt es gute Gründe, hin und wieder auf Unterhaltungen mit anderen Spielern zu verzichten. So lässt sich der Hand-



Um den Gefahren des Ödlands gewachsen zu sein, ist es wichtig, stets die besten Waffen und Rüstungen herzustellen und mit Modifikationen auszustatten.

In der Spielwelt gibt es unheimlich viele interessante Orte zu entdecken. Hier seht ihr nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Weltkarte.



Im Kampf gegen starke Feinde wie die mächtigen Brandbestien ist es gut, mit anderen Spielern zusammenzuarbeiten.

lung nur schwer folgen, wenn beim Hören von wichtigen Audio-Logs permanent jemand dazwischenquatscht.

PvP, nein Danke

Wer nicht gerne mit anderen zusammen spielt, aber dafür umso lieber mit seinen Mitspielern auf Kriegsfuß steht, wird in diesem Spiel eher nicht zufriedengestellt. Das PvP-System ist vor allem darauf getrimmt, dem einzelnen Spieler den PvE-Spielspaß nicht zu rauben. Denn erst wenn man den Angriff eines Spielers erwidert, wird ein PvP-Kampf ausgelöst. Die Idee klingt zunächst nicht schlecht, lässt sich aber auch gewaltig ausnutzen. Wird man angegriffen, hat man im Grunde alle Zeit der Welt, um sich vorzubereiten, in Position zu bringen und sich mit einem mächtigen Gegenschlag einen direkten Vorteil zu verschaffen. Darüber hinaus fehlt es an echten Anreizen, sich mit anderen Spielern zu bekriegen. Lediglich die Jagd auf gesuchte Mörder belohnt uns immerhin mit einem gewissen Kopfgeld, das allerdings auch nicht besonders üppig ausfällt.

Schaffe, schaffe, Camp baue

Aber auch ohne Krieg zwischen Spielern gibt es abseits von Quests und Gruppenspiel jede Menge zu tun. Immerhin gilt es, eine gewaltige Weltkarte mit Hunderten interessanter Orte zu erkunden; natürlich immer mit dem Hintergedanken, alles einzusammeln, was nicht niet- und nagelfest ist und nur den Anschein von späterer Nützlichkeit versprüht. Wir brauchen schließlich Vorräte, um nicht Hunger und Durst zu leiden, unser Munitionslager will ständig aufgefüllt werden und natürlich brauchen wir Unmengen von Ressourcen für Handwerk und Basenbau.

Wirklich gezwungen, ein eigenes Lager zu errichten, ist man im Grunde nicht. Werkbänke und selbst persönliche Lagerkisten findet man in der Spielwelt immer wieder. Es ist dennoch nicht schlecht, einen Ort zu haben, den man selbst gestalten kann, an dem man alles zur Verfügung stellen kann, was man braucht – vor allem vor dem Hintergrund, dass man sein Camp jederzeit kostenlos per Schnellreise erreicht. Im Vergleich zu *Fallout 4* können wir unsere Basis nun an nahezu jedem beliebigen Ort der Spielwelt errichten, was auch strategische Erwägungen eröffnet.

Wer umfangreiche Gebäude errichten möchte, muss sich zunächst auf die Suche nach Bauplänen machen, denn bis auf ein paar grundlegende Holzkonstruktionen müssen die meisten Bauoptionen zunächst freigeschaltet werden. Außerdem werden nicht wenige Rohstoffe verschiedenster Art benötigt. Gut, dass nahezu alles in seine wertvollen Komponenten zerlegt werden kann. Das Problem hierbei wird jedoch sehr schnell der begrenzte Lagerplatz. Neben dem eigenen, von der Stärke abhängigen Inventar hat man zusätzlich nur eine Lagertruhe mit Stauraum für maximal 400 Gewichtseinheiten. Da selbst Rohstoffe und auch so ziemlich alles andere ein gewisses Gewicht besitzen, ist dieser Platz schon nach wenigen Spielstunden kaum noch ausreichend. Dabei ist man auf gut gefüllte Vorräte angewiesen. Immerhin gilt es, regelmäßig zu essen, zu trinken und die notorisch beschädigte Ausrüstung auf Vordermann zu bringen. Für ein Spiel, das so großen Wert auf Survival, Crafting und Basenbau legt, muss hier also dringend noch nachgebessert werden.

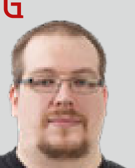
Das gilt aber auch für diverse andere Stellen des Spiels. Neben den bereits eingangs erwähnten deutlichen technischen Problemen gibt es noch genügend Bugs. Quests werden hin und wieder nicht richtig aktualisiert oder NPCs lassen sich nicht wie gefordert ansprechen. Hier hilft meist nur, den Server zu verlassen und sich neu einzuloggen. Mit Pech müssen danach allerdings bereits erledigte Questschritte erneut absolviert werden. Besonders ärgerlich ist, wenn man immer mal wieder unfreiwillig vom Server fliegt. Außerdem gibt es kleinere Animations- und Soundbugs. Nach zahlreichen Spielstunden in *Fallout 76* lässt sich feststellen, dass dem Spiel eine wirklich ausgiebige Beta-Phase sowie eine ein paar Monate längere Entwicklungszeit definitiv nicht geschadet hätten. ❑



Zum Survival-Aspekt gehört auch, dass Waffen und Rüstung regelmäßig repariert werden müssen.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

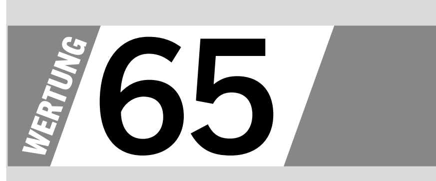


Spaß und Leid liegen bei *Fallout 76* leider sehr eng beieinander.

Ich glaube, ich hatte noch nie ein Spiel im Test, das sich so schwer einschätzen ließ. Es lässt sich irgendwie nicht richtig greifen, aber in *Fallout 76* liegen Freud und Leid für mich sehr eng beisammen. Auf der einen Seite habe ich wirklich Spaß mit der Spielwelt, der Erkundung und den ganzen Geschichten, die hier erzählt werden. Ich bin aber auch jemand, der sich auf diese indirekte Erzählweise einlassen kann. Ich kann verstehen, dass das für viele ohne NPCs und Dialoge nicht funktioniert. Aber ich lese mit Freude die verschiedenen Tagebucheinträge und höre mir die Holobänder an. Auf der anderen Seite ärgert mich der miserable technische Zustand des Spiels wirklich sehr. Die schlechte Performance trotz durchschnittlicher Grafikqualität ist schwer nachzuvollziehen. Verbindungsprobleme und Bugs haben mich schon den einen oder anderen Questfortschritt gekostet. Von einem modernen Spiel im Jahre 2018 kann und muss man einfach mehr erwarten.

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Spielwelt
- \+ Vielfältige Waffen und Rüstungen
- \+ Koop mit Freunden
- \+ Interessante Hintergrundgeschichte
- \+ Umfangreiches Crafting/Basenbau
- \+ Sehr gute Vertonung
- \+ Großer Umfang
- − Hässliche Texturen
- − Technisch veraltet
- − Bugs und Glitches
- − Abstürze, Serverinstabilität
- − Schlechte Performance
- − Kampfsystem hakelig und unpräzise
- − Präsentation der Handlung nur über Texte und Holobänder
- − Überfrachtete und eigenwillige Steuerung



Das Schwein Bormin, Steinhaut Selma und die Ente Dux sind ein schlagkräftiges Team von Stalkern.

Genre: Rundentaktik/Rollenspiel
Entwickler: The Bearded Ladies
Publisher: Funcom
Erscheinungsdatum: 4. Dezember 2018
Preis: ca. € 35,-
USK: nocht nicht geprüft

Mutant Year Zero: **Road to Eden**

Von: Matthias Dammes

Aus Schweden kommt ein interessanter Mix aus Taktik und Echtzeit, der zusätzlich mit außergewöhnlichen Charakteren aufwartet.

Man nehme eine Handvoll *XCOM 2*, gebe dazu eine Prise klassisches Rollenspiel und würze das Ganze mit einem ausgefallenen Szenario – fertig ist die Grundmischung dessen, was man sich unter *Mutant Year Zero: Road to Eden* vorstellen muss. Die Menschheit ist am Ende. Nachdem eine mysteriöse Plage, die Erderwärmung sowie der massenhafte Einsatz von Atomwaffen die Welt verwüstet haben, gibt es so gut wie keine Menschen mehr.

Letzte Überlebende haben sich zusammen mit einer Reihe von Mutanten in die sogenannte Arche zurückgezogen. Der Rest der Welt wird von Ghulen, deformierten Humanoiden und wilden Tieren bevölkert. Lediglich Gruppen von mutigen Mutanten, die sogenannten Stalker, wagen sich in diese feindselige Umgebung, um wichtige Rohstoffe für das Überleben der Ark zu sammeln. Als einer der wichtigsten Stalker verschwindet, werden wir damit beauftragt, ihn zu finden.

Echtzeit-Runden-Taktik

Unser Team besteht zu Beginn aus der Ente Dux und dem Eber Bormin. Im Verlauf der Handlung treffen wir auf weitere Charaktere, die sich unserer Gruppe anschließen können. Jeder Kämpfer verfügt über spezielle Fähigkeiten und Eigenschaften. So ist Dux eher für eine Rolle als Scharfschütze ausgelegt, während Bormin mehr aushält und damit an der Front wesentlich besser aufgehoben ist. Erfolgreiche Kämpfe bringen Erfahrungspunkte, die unsere Kämpfer in der Stufe aufsteigen lassen. Dadurch verdienen wir Skillpunkte, die wir in individuelle Talentbäume investieren.

Das Besondere an *Mutant Year Zero* ist die Mischung aus Echtzeit-Erkundung und Rundentaktik-Kämpfen. In den zahlreichen Gebieten des Spiels bewegt ihr euren Trupp wie in einen Rollenspiel durch die Landschaft, sammelt Rohstoffe



In der Arche suchen wir Händler und Handwerker auf, um unsere Ausrüstung zu verbessern.


Da unser Charakter vom Gegner noch nicht entdeckt wurde, erhalten wir einen Bonus auf die kritische Trefferchance. Durch die Chance auf EMP auf unserer Waffe können wir den Roboter zudem eventuell betäuben.


Der Feind links ist weit genug von der Gruppe rechts entfernt, sodass wir ihn lautlos ausschalten können.

ein und erkundet längst vergessene Objekte der untergegangenen Welt der Menschen. Der gesammelte Schrott und Waffenteile werden auf der Arche verwendet, um neue Ausrüstung zu kaufen und die Waffen der Truppe zu verbessern.

Sobald ihr auf Gegner trefft und der Kampf beginnt, läuft das Spiel jedoch wie in *XCOM* ab. Jeder Charakter hat zwei Aktionspunkte, mit denen er verschiedene Aktionen ausführt. Kenner von Rundentaktik fühlen sich hier gleich wie zu Hause. Dabei ist man jedoch nicht ganz so stark vom Zufall abhängig, wie es im großen Vorbild der Fall ist. Auch hier hängt die Trefferwahrscheinlichkeit von Faktoren wie Reichweite der Waffe und Deckung des Ziels ab. Wer direkt vor seinem Gegner steht und damit eine hundertprozentige Trefferchance hat, trifft aber auch wirklich zu einhundert Prozent.

Etwas störend ist hier dafür die zuweilen etwas unlogische Deckungsmechanik. So gilt ein Gegner noch immer als völlig gedeckt, selbst wenn man schon fast seitlich zu ihm steht und die Deckung von diesem Winkel aus eigentlich keine Wirkung mehr haben sollte. Immerhin zeigt das Spiel bereits bei der Wahl der nächsten Zugposition an, welche Trefferwahrscheinlichkeit man von dort aus auf alle sichtbaren Gegner haben wird.

Lautlos gewinnt

Insgesamt ist das Spiel in seinen Kämpfen recht herausfordernd. Vor allem auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden, in denen die eigene Gruppe nicht automatisch nach jedem Kampf geheilt wird und die Gegner mehr Schaden verursachen, gilt es, klug zu planen und mit seinen Vorräten zu haushalten. Das Wichtigste ist jedoch die Mischung aus Echtzeit und Runden-Taktik und das damit verbundene Stealth-System auszunutzen.

Während der Erkundung solltet ihr Gegner ausspähen, die sich in einen Hinterhalt locken lassen. Mit lautlosen Waffen können so einzelne Gegner ausgeschaltet werden, ohne die restlichen Feinde zu alarmieren. Dabei ist es wichtig, dass ihr den betroffenen Feind innerhalb des ersten Zuges mit euren drei Kämpfern ausschalten könnt. Gelingt das nicht und der Gegner kommt an die Reihe, ruft dieser um Hilfe. Auf diese Weise könnt ihr Feindgruppen häufig deutlich ausdünnen, bevor es zum offenen Kampf kommt.

Rund zwanzig Stunden dauert die Suche der Mutanten nach ihrem verschwundenen Kameraden und dem sagenumwobenen Eden. Das Spiel hält sich kaum mit irrelevanten Nebenaktivitäten auf und kann so die Spannung jederzeit aufrechterhalten, ist dadurch aber auch sehr linear. Zudem fehlt dem Spiel ein wenig der Wiederspielwert, denn es mangelt schlicht an zufällig erzeugten Spielelementen. Alle Levels sind von Hand gebaut, Feind-Positionen, Laufwege, selbst der Loot in Kisten ist immer gleich. Fans von Rundentaktik sollten sich *Mutant Year Zero: Road to Eden* aber dennoch nicht entgehen lassen. Die interessante postapokalyptische Spielwelt und die erfrischende Mischung aus Echtzeit und Taktik sind es wert, erlebt zu werden. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

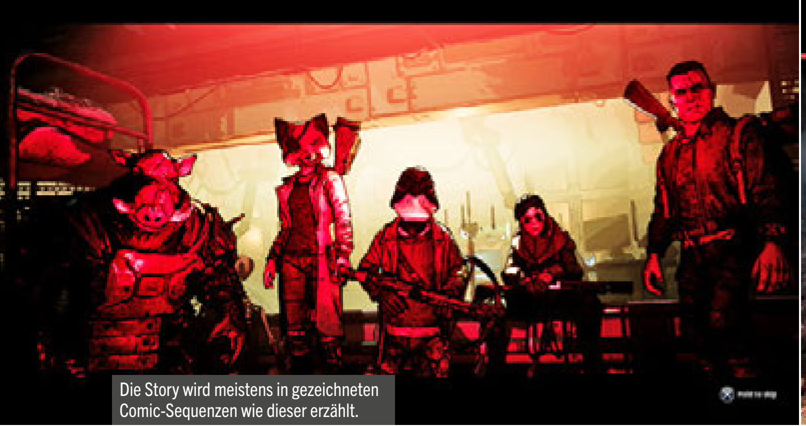
„Zum Jahresende kommt noch so ein schicker Geheimtipp daher."

Nahezu unbemerkt hat sich mit *Mutant Year Zero: Road to Eden* ein echtes Kleinod aus Schweden auf den Markt geschlichen. Bis zu der Anfrage, ob ich nicht den Test übernehmen wolle, hatte ich noch nie von dem Titel gehört. Aber da ich auch schon die *XCOM*-Spiele mit großer Begeisterung gespielt habe, war dieses Spiel natürlich direkt nach meinem Geschmack. Das änderte sich auch während des Testens nicht, denn die Entwickler von The Bearded Ladies haben hier echt eine super Arbeit abgeliefert. Das Runden-Taktik-Gameplay funktioniert hervorragend, auch wenn ich mich hin und wieder über die unlogischen Sichtlinien geärgert habe. Das Zusammenspiel mit der Echtzeit-Erkundung ist eine geniale Idee, vor allem weil mein methodisches und heimliches Vorgehen dadurch belohnt wird. Dazu kommt das echt coole Szenario. Wann hat man schon mal die Chance, mit einer mannshohen Ente und einem grummeligen Schwein in die Schlacht zu ziehen. Schade nur, das es so schnell vorbei ist und es kaum Gründe gibt, noch einmal zu spielen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Mischung aus Echtzeit und Runden-Taktik
- ➕ Geduld und Nutzung der Schleichmechanik werden belohnt
- ➕ Interessante Charaktere und Story
- ➕ Hübsche und detailreich gestaltete Spielwelt
- ➕ Zerstörbare Umgebung
- ➕ Gute Präsentation liefert alle wichtigen Informationen
- ➕ Iron-Mutant-Modus für Hardcore-Fans
- ➖ Unlogische Sichtlinien
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Geringer Wiederspielwert




Die Story wird meistens in gezeichneten Comic-Sequenzen wie dieser erzählt.


Die berechneten Sichtlinien sind nicht immer logisch und haben wenig mit dem zu tun, was man tatsächlich sehen kann.

Underworld Ascendant verspricht spielerische Freiheiten, scheitert aber schon an den Grundlagen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Otherside Entertainment
Publisher: 505 Games
Erscheinungsdatum: 15. November 2018
Preis: ca. € 30,-
USK: nicht geprüft

Underworld Ascendant

Willkommen im Wertungskeller: Das inoffizielle *Ultima Underworld 3* entpuppt sich als unfertiges Machwerk, wie es Rollenspieler schon lange nicht mehr erlebt haben.

Von: Felix Schütz

Vor drei Jahren, so schien es, war die Welt noch in Ordnung. Zumindest für Rollenspieler, denn bei Otherside Entertainment wuchs eine neue Hoffnung heran: Mehrere Top-Entwickler hatten sich dort unter neuer Flagge zusammengeschlossen, unter ihnen kein Geringerer als Paul Neurath, der Gründer von Looking Glass und Erfinder des legendären *Ultima Underworld*. Neurath setzte sich ein ehrgeiziges Ziel: Sein neues Spiel *Underworld Ascendant* sollte der geistige Nachfolger werden, den sich die Fans schon seit 25 Jahren wünschen – ein inoffizielles *Ultima Underworld 3*. Begeisterung machte sich breit, auf Kickstarter wurde *Underworld Ascendant* von fast 14.000 Unterstützern über die Ziellinie gebracht. Es war eine der letzten guten Nachrichten, die sie erhalten sollten.

Underworld Ascendant mag zwar erhältlich sein, doch fertig ist es nicht. Das Rollenspiel zeigt sich selbst Wochen nach Release erscheckend unterentwickelt und über weite Strecken langweilig. Selbst *The Bard's Tale 4* oder *Fallout 76*, die bei Fans und Kritikern durchgerasselt sind, wirken dagegen wie Musterknaben. Doch können Patches das Rollenspiel noch retten? Im Test zu *Underworld Ascendant* suchten wir vergebens nach dem Spielspaßfunken – bis wir nach etwa 15 Stunden das Handtuch warfen. Es war die Mühe einfach nicht wert.

Abgrund voller Enttäuschungen

Dass *Underworld Ascendant* mit einer Charaktererstellung beginnt, in der man die Stimme seines Heldens festlegt, entbehrt nicht einer gewissen Ironie. Wir marschieren nämlich stumm durchs Abenteuer, kein Wunder angesichts des hauchdünnen Plots: Geleitet von einem omnipräsenten Erzähler landet der Spieler im stygischen Abgrund, dem gleichen Gewölbe, das man schon im ersten *Ultima Underworld* erkundet hat.



Die wenigen NPCs in Marcaul tragen nichts zur Story bei und sind optisch kaum zu ertragen.

Um die Tür zu knacken, stellen wir einen brennenden Stuhl daneben, die Physikengine erledigt den Rest.

Als auserwählter Aszendet soll man hier den Schurken Typhon besiegen, den man jedoch nur erreicht, indem man – warum auch immer – sieben Schlüssel sammelt und drei Fraktionen auf seine Seite zieht.

Das spielt sich genauso öde, wie es klingt: Von den Fraktionen haben wir in unserer Spielzeit niemanden angetroffen, stattdessen kehren wir regelmäßig in die leblose Stadt Marcaul zurück, in der die Saurianer hausen, eine bemerkenswert hässliche Echsenspezies. Sinnvolle Dialoge oder gar Quest-Entscheidungen erleben wir dort nicht, stattdessen verweist man uns an die Aufgabentafel. Dort warten stets vier Missionen auf uns. Haben wir eine aktiviert, öffnet sich ein Portal, das uns in einen von sieben Levels transportiert. Diese lernen wir schnell in- und auswendig kennen, da uns die Quests immer wieder in die gleichen Umgebungen verfrachten, was schnell für Wiederholungen sorgt. Zwar werden die Gegnertypen mit der Zeit ausgewechselt, doch der eigentliche Aufbau der Dungeons bleibt immer gleich. Auch die Quests enttäuschen, meist müssen wir nur irgendein Objekt aus einer Ecke des Levels bergen. Oft scheint es sogar, als seien die Aufträge zufallsgeneriert: Einmal sollen wir sechs Wurmfilets beschaffen, die wir zufällig bereits im Inventar haben. Also legen wir das Fleisch auf den Boden, heben es wieder auf – und schon ist die Quest gelöst. Als Belohnung erhalten wir nutzlosen Plunder wie einen leeren (!) Geldbeutel sowie Einflusspunkte, die unseren Stand bei den Fraktionen verbessern – was sich in unserer Spielzeit aber nie ausgewirkt hat.

Wer schon darüber den Kopf schüttelt, hat das Speichersystem noch nicht erlebt: Wird das Spiel beendet, während man einen Dungeon erkundet, muss man stets am Anfang des Levels neu starten. Gesammelte Items und verdiente Fortschritte bleiben zwar im Inventar, doch den Weg samt respawnender Gegner muss man noch mal zurücklegen.

Technik zum Abgewöhnen

Das Erkunden aus der Ego-Sicht wird ohnehin schnell zur Geduldsprobe. Zwar sorgen die verschlungenen Gewölbe mit hübscher Beleuchtung und allerlei Abzweigungen für Atmosphäre und heizen sogar ein wenig Entdeckerfreude an, doch der aufkeimende Spaß wird durch die Steuerung wieder ausgebremst: Unser Held lenkt sich oft schwammig und unpräzise, besonders beim Springen oder Klettern – wehe dem, der versucht, einen wackeligen Kistenstapel zu erklimmen! Der Grund dafür liegt in der Physikengine, die sich durch das gesamte Spiel zieht: Objekte wie Vasen oder Kisten haben Gewicht, lassen sich umhertragen und werfen, gehen zu Bruch, kullern zu Boden – zumindest bis die Engine nicht ein Eigenleben entwickelt und sie wild durch die Gegend sausen lässt.

Durch die Physikberechnung soll der Spieler zum Experimentieren ermuntert werden: Hölzerne Türen lassen sich etwa mühsam mit der Axt einschlagen, alternativ setzen wir sie einfach in Brand und verwandeln sie zu Asche – nahezu jedes hölzerne Objekt kann in Flammen aufgehen! Entfernte Schalter aktivieren wir mit einem geworfenen Krug. Und verräterische Fackeln löschen wir mit einem Bogen, der Wasserpfeile verschießt und uns wie in *Thief* vor den Blicken der Gegner verbergen soll.

Gegner macht Sachen

Doch leider entpuppt sich gerade Stealth als nahezu nutzlose Option, da uns die Gegner – oft einfache Skelette – immer wieder grundlos aus der Ferne entdecken. Die KI kann aber auch anders: Selbst mitten im Kampf erleben wir Feinde, die unbeeindruckt an uns vorbeilaufen. Oder die Wegfindung versagt und der Knochenkopf bleibt nutzlos in der Umgebung hängen. Einmal marschiert unser Gegner gar so lange in eine Fackel, bis er tot umfällt! Damit erspart er uns allerdings einige Mühe, denn die Kämpfe machen keinen Spaß. Zwar zeigen die Feinde hübsche Animationen, doch taktisch oder fordernd war das viel zu lange Hauen und Stechen in unserer Spielzeit nie. Besonders doof: Das triste Inventar verschweigt wichtige Informationen. Wie stark ist eine Waffe? Welchen Helm, welche Rüstung sollten wir anlegen? Wie wirkt sich Abnutzung auf die Qualität eines Items aus? All das können wir nur raten, einen Charakterbogen gibt es nicht.

Geschenkt ist noch zu teuer

Ein paar Lichtblicke finden sich beim Magiesystem. Neben diversen Zauberstäben finden wir auch Runen, die wir per Ringmenü zu neuen Zaubersprüchen kombinieren; das lädt zum Experimentieren ein. Ebenfalls ein netter Einfall: Das Spiel belohnt kreatives Vorgehen und ungewöhnliche Lösungsansätze. Gelingt uns etwa ein geschicktes Manöver, erhalten wir dafür einen Memora-Punkt, den wir in drei Talentbäumen ausgeben dürfen, um neue Fähigkeiten freizuschalten. Hier gibt's einige vielversprechende Talente, etwa einen Doppelsprung, mächtigere Nahkampfangriffe oder die Möglichkeit, an Wänden entlangzurennen. In der Praxis macht uns die ungenaue Steuerung aber auch hier einen Strich durch die Rechnung.

Die Liste an Kritikpunkten ließe sich noch lange fortsetzen. Wir könnten über die veraltete Grafik, Performanceeinbrüche oder nutzlose Begleitertiere berichten. Über Fallen, von denen keine Gefahr ausgeht, oder über Beutekisten, die nutzlosen Schrott enthalten. Wir könnten aber auch einfach vor diesem Machwerk warnen, die Deinstallation anwerfen und ein leises Gebet in Richtung *System Shock 3* sprechen, das wird derzeit nämlich ebenfalls von Otherside entwickelt. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

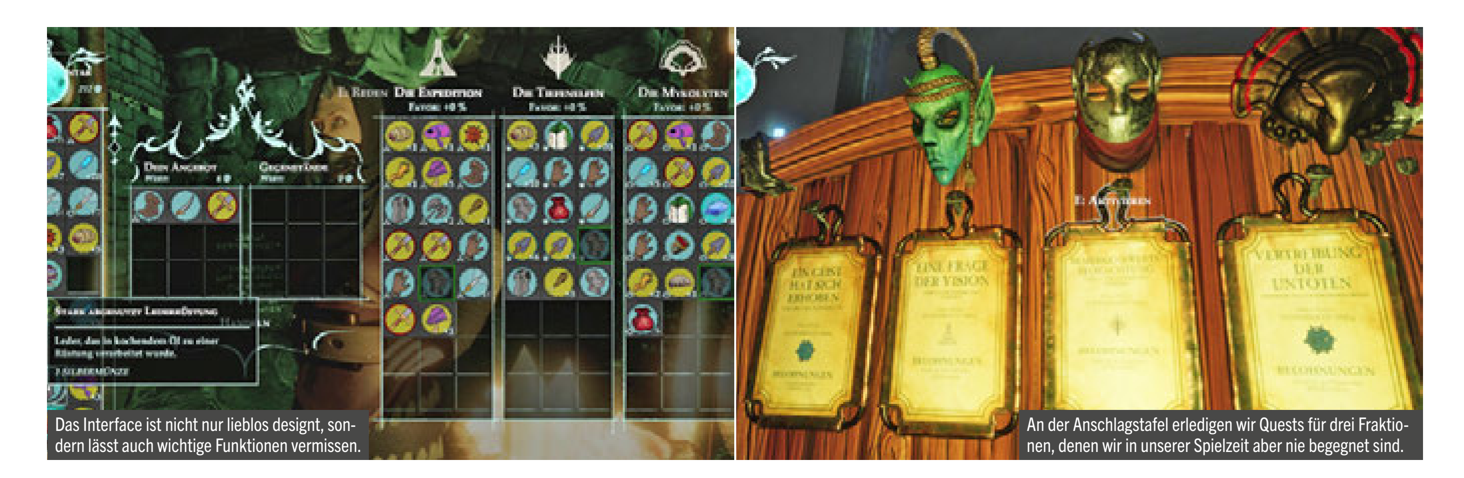
„Da können auch Patches nicht mehr viel retten."

Auch wenn es sich schon lange abgezeichnet hat, wirkt der Release von *Underworld Ascendant* wie ein böser Witz: Das Rollenspiel stolpert mit der Versionsnummer 0.3.2 auf den Markt – Freunde, das ist kein Spiel, das ist ein Prototyp! Wie kann man dafür 30 Euro aufrufen? Vielleicht hätte eines Tages etwas Besonderes daraus werden können, schließlich sind ja gute Ansätze vorhanden: das freie Erkunden, die Talente, die Physik. Doch jenseits aller Bugs fühlt sich das gesamte Spieldesign unvollständig und vernachlässigt an. Die Systeme greifen kaum ineinander, die Gegner-KI ist ein Witz, Story und Fraktionen glänzen mit Abwesenheit – da breche ich mir lieber beide Daumen und spiele nochmal den ersten Teil. Sollte Otherside nun wirklich massenhaft Patches folgen lassen, schaue ich mir das Spiel gerne nochmal in einem Jahr an. Doch bis dahin gilt: Finger weg!

PRO UND CONTRA

- \+ Physik bietet viele Möglichkeiten
- \+ Stimmungsvolle Beleuchtung
- \+ Upgrade-Punkte werden durch „kreatives" Vorgehen verdient
- – Praktisch keine Story
- – Massenhaft Bugs
- – Miserable KI und Wegfindung
- – Schwammige Steuerung
- – Nerviges Speichersystem
- – Grafisch komplett veraltet
- – Langweilige Aufträge
- – Hakelige Kämpfe
- – So gut wie keine NPCs
- – Hässliche, unpraktische Menüs
- – Stummer Held
- – Ständige Rückkehr in alte Levels
- – Fraktionen lassen sich nicht blicken
- – Enttäuschende Beute
- – Kein Charakterbogen
- – Häufige Performanceeinbrüche

WERTUNG **35**



Das Interface ist nicht nur lieblos designt, sondern lässt auch wichtige Funktionen vermissen.

An der Anschlagstafel erledigen wir Quests für drei Fraktionen, denen wir in unserer Spielzeit aber nie begegnet sind.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

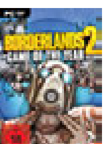
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und erhielt von uns dereinst stolze 91 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games
Wertung: 93



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games
Wertung: 86

CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision
Wertung: 92

Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda
Wertung: 83



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda
Wertung: 86

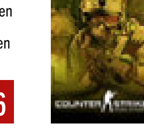
Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.

Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

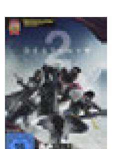
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktikshooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

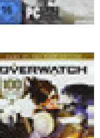
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve
Wertung: 85



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision
Wertung: 86



Overwatch

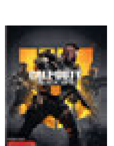
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88

Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve
Wertung: 84



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision
Wertung: 90

Rollenspiele

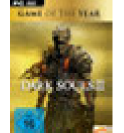
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft
Wertung: 88



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 89



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*, der 86 Punkte abstaubte.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 85



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

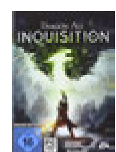
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 86



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios
Wertung: 93



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* (86 Punkte) ist aber auch super!

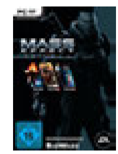
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

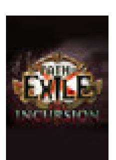
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda
Wertung: 88



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



Path of Exile

Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

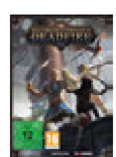
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games
Wertung: 85

TWO POINT HOSPITAL: **BIGFOOT-DLC**

Das Remake des Bullfrog-Krankenhaus-Klassikers hat seinen ersten DLC bekommen. Insgesamt sind drei neue Krankenhäuser sowie 34 frische Krankheitstypen mit an Bord. Im „Hotel Underlook" müssen wir etwa ein von Pech verfolgtes Hospital übernehmen und bekommen nicht wie üblich Geld für geheilte Patienten, sondern für erreichte Ziele. In „Swelbard" müssen wir hingegen ein entlegenes Krankenhaus managen und unsere Ressourcen in die Forschung stecken. Das letzte Hospital der Erweiterung hört auf den Namen „Roquefort Castle". Hier bekommen wir zwar Geräte von den Mitgliedern der Käse-Dynastie zur Verfügung gestellt, die aber nicht immer so funktionieren, wie sie sollten. Ihr seht: Für knapp neun Euro bekommt ihr mit dem Bigfoot-DLC viel geboten – Kaufempfehlung!

Matti Sandqvist





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

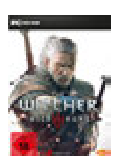
Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 90



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



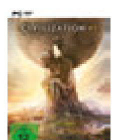
The Witcher 3: Wild Hunt – GoTY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 92

Strategiespiele

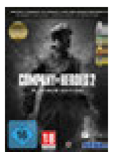
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch verbessert werden.

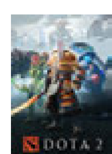
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 91



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ
Wertung: 88



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

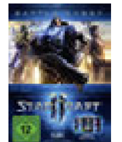
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve
Wertung: --



Shadow Tactics: Blades of Shogun

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

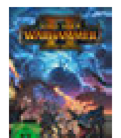
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

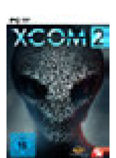
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 92



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut und erlangte 87 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega
Wertung: 90



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

Adventures

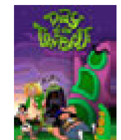
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut (85 Punkte).

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment
Wertung: 85



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

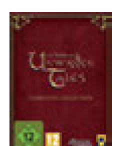
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine
Wertung: 85



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: Das Prequel *Before the Storm* (87 Punkte).

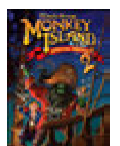
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger (85 Punkte) agiert auf ähnlichem Niveau.

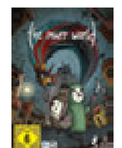
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow
Wertung: 85



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts
Wertung: 86



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games
Wertung: 86



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games
Wertung: 85

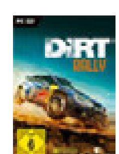
WORLD OF FINAL FANTASY: **MAXIMA**

Im November 2017 erschien *World of Final Fantasy* bereits auf Steam, nun legte Square Enix ziemlich genau ein Jahr später mit *World of Final Fantasy Maxima* eine um zusätzliche Inhalte erweiterte Version nach, die ihr als DLC-Upgrade für knapp 16 Euro erwerben könnt. In *World of Final Fantasy* reist ihr mit den beiden Protagonisten Lann und Reynn durch verschiedene Fantasywelten und sammelt dabei ähnlich wie in *Pokémon* im Kampf besiegte Monster. Eine der größten Besonderheiten von *WoFF* besteht darin, dass ihr im Verlauf der Handlung auf zahlreiche Cameo-Charaktere aus dem *Final Fantasy*-Universum trefft und auch sonst sehr viel für Fans der Rollenspiel-Reihe geboten wird. Das Maxima-Upgrade fügt weitere *FF*-Charaktere hinzu (unter anderem Noctis aus *FF XV*), zusätzliche Monster, einen weiteren Dungeon, eine neue Schwierigkeitsstufe, einen New-Game-Plus-Modus, neue Items und viele kleinere Verbesserungen. Außerdem könnt ihr dank Avatar-Change-System Reynn und Lann nun in die Gestalt freigespielter *FF*-Champions wie Cloud, Yuna und Co. verwandeln und deren Fähigkeiten im Kampf nutzen. Für alle, die *WoFF* bereits in der Ursprungsfassung durchgespielt haben, bietet das *Maxima*-Upgrade wenig Neues, um einen erneuten Durchgang und den Kaufpreis zu rechtfertigen. Für neue Spieler ist das Komplettpaket inklusive *Maxima* aber durchaus sinnvoll, sofern ihr den höheren Preis von etwa 15 Euro verschmerzen könnt. **Viktor Eippert**



Rennspiele

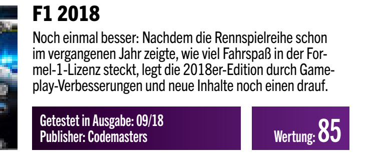
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters
Wertung: 90



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

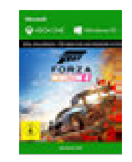
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters
Wertung: 85



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

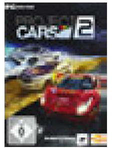
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft
Wertung: 92



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft
Wertung: 90



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90

WARHAMMER: VERMINTIDE 2
BACK TO UBERSREIK

Im Frühjahr 2018 ging die Skaven- und Chaosklopferei *Vermintide* ja bereits in die zweite Runde – und machte dabei in fast allen Belangen eine bessere Figur als im Erstling. Nur eine Sache wünschen sich viele Fans bereits seit dem Release letzten März: Dass sie die Levels des ersten Teils auch im zweiten *Vermintide* spielen können, was die Entwickler vorerst mit „zuviel Arbeit" abtaten. Nun erschien der *Back to Ubersreik*-DLC, der euch in die namensgebende Stadt aus dem ersten *Vermintide* zurückversetzt. Dafür haben die Entwickler auch jede Menge Aufwand betrieben: Alle Licht-, Nebel- und sonstigen Effekte wurden überarbeitet, die Auflösung diverser Assets wurde erhöht, die Levels wurden umdekoriert, damit sie lebendiger wirken, die Skyboxen wurden komplett ausgetauscht, das Spawn-System wurde völlig überarbeitet, sodass nun auch die neuen Specials und Chaostruppen erscheinen und das Balancing fairer ist, diverse (Physik-) Bugs wurden behoben, Exploits durch neue Heldenfähigkeiten wurden verhindert, Soundeffekte und Voice-Overs wurden erneuert und schlussendlich wurden auch frische Geheimnisse und Secrets im Level versteckt – ein erneuter Ausflug lohnt sich also! **Sascha Lohmüller**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix
Wertung: 91



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 94

Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Action

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* (90 Punkte) spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega
Wertung: 85





Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger (91 Punkte) bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

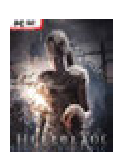
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda
Wertung: 91



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87

Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry
Wertung: 87



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix
Wertung: 90

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.

Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* (89 Punkte) spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91




Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive
Wertung: 87



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments
Wertung: 85



Two Point Hospital

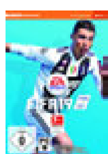
Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega
Wertung: 85



Sportspiele

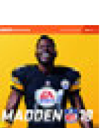
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht *FIFA 19* im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

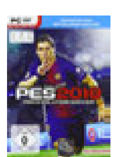
Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 87



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

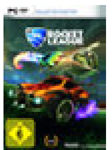
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 86



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami
Wertung: 88



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix
Wertung: 90

Special Interest

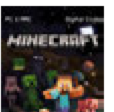
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft
Wertung: --



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger (89 Punkte) sollte man aber auch nicht verpassen.

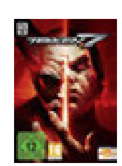
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve
Wertung: 95



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

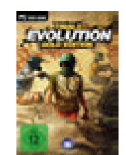
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

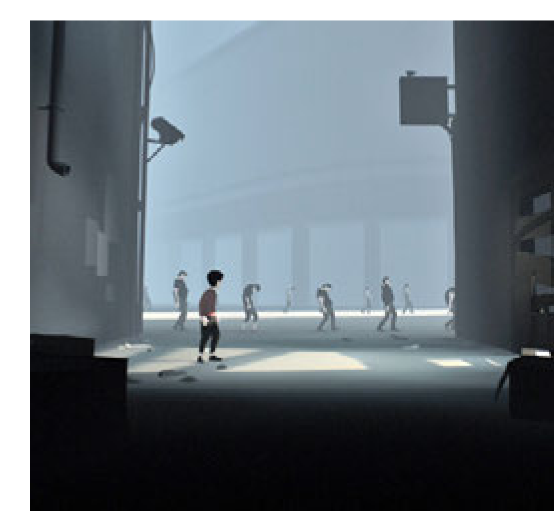
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco
Wertung: 90



Trials Evolution: Gold Edition

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 05/13
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



Jurassic World Evolution: **Neue DLC-Inhalte**

Am 20. November 2018 ist die erste Download-Erweiterung für *Jurassic World Evolution* mit dem Titel *Dr. Wus Geheimnisse* erschienen. Der Kostenpunkt: Etwa 15 Euro. Enthalten sind fünf neue Saurierarten, nur zwei davon – Troodon und Olorotitan – gab es wirklich, die restlichen drei Kreaturen sind Zuchthybriden aus mehreren Gattungen, zum Beispiel eine Kreuzung aus Spinosaurus und Velociraptor. Dazu kommen zwei neue Parkstandorte mit frischen Herausforderungen sowie neue Challenges. Unter anderem erfüllt ihr im DLC die Sonderwünsche des titelgebenden Dr. Wu, der fleißig Sauriergenetik erforscht. Auch wenn ihr nicht vorhabt, für *Jurassic World Evolution* erneut Geld auszugeben, lohnt es sich unter Umständen, mal wieder einen Blick auf den Reptilienpark zu werfen. Das kostenlose Update 1.5, das zusammen mit dem DLC online ging, bringt unter anderem endlich Herdenverhalten ins Spiel, bei dem Dinos soziale Gruppen bilden und um den Alphatierstatus kämpfen. Außerdem schlafen die Zoobewohner jetzt, was gut zum optionalen Tag-Nacht-Zyklus passt. Das zum Zeitpunkt der Drucklegung aktuelle Update Nummer 1.6 erweitert die Optionen im Sandbox-Modus des Spiels. So könnt ihr unter anderem die Saurieraggressionen einstellen, Inkubationsfehler deaktivieren und diverse Anforderungen von Saurierarten an Umgebung, Sozialgefüge und Herdengröße bei der Haltung ignorieren. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Alien Isolation (2014) ist ein Survival-Thriller mit spielerischen Ecken und Kanten, verkaufte sich aber richtig gut. (Quelle: PC Games)

BRANCHENRIESEN TEIL 8

Sega, der ewige Zweite

Von der Militärbasis ins Kinderzimmer: Segas Weg zum Hard- und Softwarehersteller nahm seinen Anfang im Zweiten Weltkrieg und führte über Spielhallen in heimische Wohn- und Kinderzimmer. Dort erwies sich Nintendo als harter Konkurrent. **Von:** Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

Krieg, Krieg bleibt immer gleich. Stets gibt es Profiteure, die aus einem bewaffneten Konflikt Kapital schlagen. So wie die US-Amerikaner Martin Bromley, Irvin Bromberg und James Humpert. Sie handelten jedoch nicht mit Waffen, sondern mit Unterhaltung. Als sich 1940 abzeichnete, dass die USA in absehbarer Zeit im Zweiten Weltkrieg aktiv mitmischen, gründeten die drei Männer in Honolulu ihr Unternehmen Standard Games, das Spielautomaten in Militärbasen aufstellte. Die Rechnung war einfach: viele alleinstehende Soldaten = Bedarf nach Unterhaltung.

Damit verdiente Standard Games gutes Geld, bis die US-Regierung nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs Spielautomaten in Militärbasen verbot. Daraufhin überredete Bromley 1952 seine Kollegen zu einem Umzug nach Tokio und der Gründung der Firma Service Games. 1954 erschien erstmals der Name Sega auf einem einarmigen Banditen. 1965 fusionierte das Unternehmen mit Rosen Enterprises und erhielt den Namen Sega Enterprises. CEO wurde der ehemalige Luftwaffen-Offizier David Rosen. Zugleich änderte sich der Fokus des Unternehmens hin zu Jukeboxen und Flipper-Automaten.

Insbesondere mit der boomenden Flipper-Branche hatte Sega Erfolg. Doch auch erste elektro-mechanische Arcadeautomaten wie beispielsweise *Periscope* (1967) sowie Spielhallen trugen zum rasanten Aufstieg von Sega bei. Für den nächsten Schritt in der Nahrungspyramide benötigte Sega reichlich Geld und Vitamin B. Beides ermöglichte 1969 der Verkauf Segas an den Multikonzern Gulf+Western. Nach dem Erfolg von Ataris *Pong* (1972) stieg Sega in den Videospielmarkt ein. Ihr erstes Spiel trug den wunderbar kreativen Namen *Pong-Tron* (1973) und spielte sich nahezu identisch wie sein Vorbild. Aber Sega konnte nicht nur Ideen kopieren. *Head On* (1979) war das erste Labyrinth-Spiel, in dem die eigene Spielfigur (hier ein Auto) Punkte „fraß", ein Spielprinzip, das Spiele wie Namcos *Pac-Man* (1980) inspirierte. Weitere Sega-Hits waren *Frogger* (1981), *Turbo* (1981) und *Zaxxon* (1982).

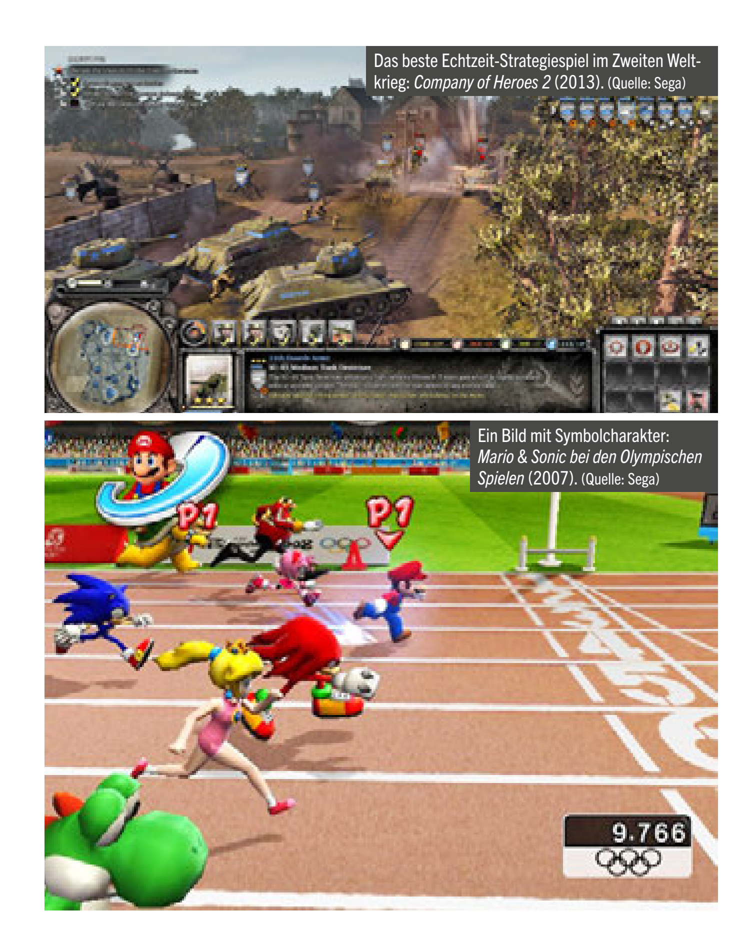
Sega vs. Nintendo

1983 gründete Sega sein erfolgreiches Entwicklungsstudio AM2 und wagte den Sprung auf den Konsolenmarkt. Am 15. Juli 1983 erschien die SG-1000. Allerdings war der Konsolenmarkt angesichts zahlreicher konkurrierender Systeme hart umkämpft. Insbesondere Nintendos NES, das auf den Tag genau zeitgleich erschien, war Segas Konsole mit besserer Hardware und Zugpferden wie *Donkey Kong* (1983) und *Mario Bros.* (1983) deutlich überlegen. Kurz nach dem Konsolen-Launch starb Charles Bluhdorn, der Gründer und Chef



Segas Kult-Flitzer: *Out Run* (1986). (Quelle: Moby Games)

Der kleine Junge mit den großen Ohren konnte Mario nicht das Wasser reichen. Im Bild: *Alex Kidd in Shinobi World* (1990). (Quelle: Moby Games)



Das beste Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg: *Company of Heroes 2* (2013). (Quelle: Sega)

Ein Bild mit Symbolcharakter: *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* (2007). (Quelle: Sega)

von Gulf+Western. Dort wollte man sich nun neu orientieren und von Sega trennen. Daraufhin verbündete sich David Rosen mit dem Geschäftsmann Hayao Nakayama sowie der japanischen IT-Firma CSK. Das japanisch-amerikanische Bündnis kaufte 1983 Sega. Neuer CEO wurde Nakayama (bis 1999).

In der Folgezeit erschienen technisch verbesserte Versionen der wenig erfolgreichen SG-1000. Mit der dritten Version, dem Sega Mark 3, ging Sega auf den Markt in Übersee. 1986 gründeten die Japaner Sega of America und verkauften in den USA ihre Konsole in leicht verändertem Design als Sega Master System – ab 1987 auch in Europa. Das Spieleangebot stimmte. Mit dem Jump & Run *Alex Kidd in Miracle World* (1986) hatte Sega einen Konkurrenten zu den italienischen Klempnern. Zudem fanden zahlreiche Umsetzungen erfolgreicher Sega-Arcade-Titel ihren Weg auf das Sega Master System. Das Motorrad-Rennspiel *Hang-On* (1986), das Shoot 'em up *Space Harrier* (1986), das Jump & Run *Wonder Boy* (1986), das Rennspiel *Out Run* (1986) und die Flugsimulation *Afterburner* (1987) waren einige populäre Beispiele. Nicht aus der Spielhalle kam hingegen das Rollenspiel *Phantasy Star* (1987), das den Auftakt einer erfolgreichen Videospielreihe markierte.

Dennoch blieb Sega in Japan und den USA hinter Nintendo und Atari. *Alex Kidd* war eben kein *Mario*. Zudem drohte Nintendo interessierten 3rd-Party-Entwicklern. Wer für andere Konsolen Spiele entwickeln wollte, der bekam keine Lizenz mehr für das NES! Das konnte sich kaum ein Entwickler erlauben. Erfolge feierte das Sega Master System hingegen in Europa. Und in Brasilien, wo es sich viele Jahre hervorragend verkaufte und heute Kultstatus genießt.

Sega brauchte nun eine neue, technische bessere Konsole, um zur Konkurrenz aufzuschließen. Das technische Knowhow hatte man: Seit 1985 werkelte in Segas Arcade-Automaten 16-Bit-Technologie. Die war die Grundlage für das Mega Drive, das im Oktober 1988 in Japan erschien. Doch wieder einmal versaute Nintendo die Party. Zeitgleich kam *Super Marios Bros. 3* (1988) in den Handel. Scheinbar wollten alle Spieler lieber die Pilzwelt als Segas neue Konsole erkunden. Launchtitel wie das mittelmäßige *Altered Beast* (1988) waren auch nicht wirklich ein Kaufgrund. Das Mega Drive war kein Flop, aber die Verkaufszahlen blieben hinter den Erwartungen zurück.

Sega!

Das änderte sich in den USA und Europa mit der Verpflichtung von

DIE WICHTIGSTEN SEGA-SPIELE

Sega ist nicht nur Publisher, sondern war auch Konsolenhersteller – deswegen fand auch EAs *Madden* seinen Weg in Top 5 der wichtigsten Sega-Meilensteine.

FROGGER

Schafft es der Frosch über die Straße? Der Kult-Hit *Frogger* (1981) der Arcade-Ära. Das Ziel war ganz simpel: Mit simplen Bewegungsbefehlen mussten wir einen Frosch sicher über eine vielbefahrene Straße lenken.



(Quelle: Moby Games)

JOHN MADDEN



(Quelle: Moby Games)

Die Killerapplikation für das Sega Mega Drive: Electronic Arts' *John Madden Football* (1990). Die Serie hat auf anderen Plattformen bis heute Bestand und erscheint fast jährlich.

SONIC

Ein Konkurrent für *Mario*: *Sonic the Hedgehog* (1991) war ein voller Erfolg. Der blaue Igel ist seit 1991 Segas Maskottchen und die wichtigste Marke des japanischen Unternehmens.



(Quelle: Moby Games)

SHENMUE



(Quelle: Moby Games)

1999 war *Shenmue* wunderbar anders: eine Mischung aus Adventure, Action und Lebenssimulation. Spieler und Presse waren begeistert. Dennoch wurde *Shenmue* zu einem kommerziellen Misserfolg. Gründe: u. a. die hohen Produktionskosten und die Probleme der Dreamcast.

TOTAL WAR

In *Total War: Warhammer* (2016) kombinierten Creative Assembly und Sega zwei der aktuell wichtigsten Marken der Japaner. Anfang 2019 folgt dann der nächste „richtige" Teil der Strategie-Reihe.

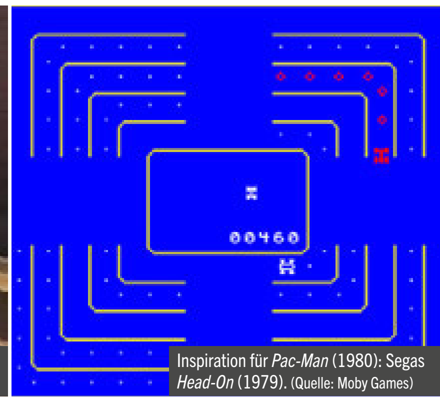


Michael Katz als CEO von Sega of America. Da viele Entwickler an Nintendo gebunden waren, wollte Katz die Spieler mit Promis und Sportspielen auf das Mega Drive aufmerksam machen. Ein Deal mit einem aufstrebenden Unternehmen aus Kalifornien erwies sich dabei als ein besonderer Glücksfall. *John Madden Football* (1990) von Electronic Arts war die Killerapplikation für Segas Konsole. Neben EA-Sportspielen wie *NHL Hockey* (1991) erschienen außerdem Umsetzungen erfolgreicher Heimcomputer-Hits wie beispielsweise *Populous* (1990) und *Desert Strike* (1991).

Aber Sega brauchte nicht nur eine Killerapplikation, sondern auch einen *Mario*-Killer. Ein neues Maskottchen und Zugpferd musste her! CEO Nakayama will einen Charakter wie Micky Maus. Nachdem das interne Entwicklungsteam Ideen mit Hasen und Gürteltieren ausarbeitete, fiel schließlich die Wahl auf einen blauen Igel. Sonic the Hedgehog war geboren! Das dazugehörige Jump & Run erwies sich 1991 als riesiger Erfolg. Als Sega schließlich auch noch ein Konsolen-Bundle mit *Sonic* auf den Markt warf und aggressive Werbekampagnen, inklusive dem berühmt-berüchtigten Sega-Scream, fuhr, waren die Japaner auf der Erfolgsspur. In den USA passierte sogar das Unglaubliche. Bei den Konsolenverkäufen lag Sega zeitweise vor dem scheinbar unerreichbaren Riesen Nintendo.

Als weniger erfolgreich erwies sich der Ausflug auf den Handheld-Markt. Das Sega Game Gear erschien 1990 als Reaktion auf Nintendos Game Boy. Das Game Gear, ausgestattet mit einem Farbbildschirm, war Nintendos Handheld technisch überlegen. Sega konnte mit dem Megaseller *Puyo Puyo* (1993) sogar ein tetrisartiges Spiel anbieten. Doch die Nachteile wogen schwer: eine kürzere Akkulaufzeit, der deutlich höhere Preis und der Mangel an Top-Titeln. Dass die bessere Technik nicht immer zum Erfolg führt, musste Sega auch beim Sega CD, einer CD-Erweiterung für das Mega Drive, im Jahr 1992 erfahren. Zwar war die CD mit ihrer großen Speicherkapazität das Medium der Zukunft. Auch verkauften sich einige Titel, insbesondere interaktive Filme wie *Night Trap* (1992) von FMV-Pionier Digital Pictures, recht gut auf Segas Konsole. Dennoch machte die potenzielle Kundschaft aufgrund des hohen Anschaffungspreises und der dürftigen Auswahl an Spielen weitgehend einen Bogen um die CD-Erweiterung.


In Japan ein riesiger Erfolg: *Yakuza* (2005) und seine Nachfolger. (Quelle: Moby Games)



Inspiration für *Pac-Man* (1980): Segas *Head-On* (1979). (Quelle: Moby Games)

Neue Konkurrenz

In dieser Phase häuften sich die Fehlentscheidungen. 1993 bekam Sega kalte Füße. Man befürchtete, dass Atari mit der neuen Konsole Jaguar schneller in die nächste Konsolen-Ära starten und nicht mehr einholbar sein würde. Zugleich war ein fester Releasetermin der eigenen neuen Konsole noch nicht absehbar. Sega beschloss daher die Entwicklung des 32X, eines Aufsatzes, der aus dem Mega Drive eine 32-Bit-Konsole machen sollte. Die Hauruck-Aktion ging völlig in die Hose. Ironischerweise erschien das 32X schließlich zeitgleich mit der neuen Konsole Sega Saturn im November 1994. Das 32X blieb in den Regalen liegen und bei den spielenden Kunden stieg die Verunsicherung.

Auch das Sega Saturn hatte mit Schwierigkeiten zu kämpfen. Wieder einmal schreckten der hohe Anschaffungspreis und die dürftige Spielebibliothek potenzielle Interessenten ab. Der Vorwurf der 3rd-Party-Entwickler: zu wenig Support durch Sega. Selbst die Partnerschaft mit Electronic Arts ging zu Ende. Dennoch erschienen richtig gute und erfolgreiche Titel für den Saturn. Vor allem zeigten die Japaner, dass sie bezüglich Technik und innovativer Ideen immer wieder ganz vorne dabei waren. So steuerte Sega beispielsweise den 3D-Rail-Shooter *Panzer Dragoon* (1995), den 3D-Prügler *Virtua Fighter* (1995) sowie die Rennspiele *Sega Rally Championship* (1995) und *Daytona USA* (1995) bei.

Nur einen Monat nach dem Saturn erschien Sonys Playstation. Schon bald bereute man vermutlich bei Sega die Entscheidung, den Vorschlag Sonys für eine gemeinsame Konsole abgelehnt zu haben. Sony und die Playstation waren die neue Nummer Eins am Konsolenmarkt. Als schließlich auch noch im Juni 1996 Nintendos 64-Bit-Konsole N64 erschien, rutschten die Verkaufszahlen des Sega Saturn endgültig ab. 1997 verkündete der neue CEO von Sega of America, Bernie Stolar, auf der E3, dass das Saturn nicht die Zukunft sei. Gleichzeitig stoppte das interne Team Sega Technical Institute die Entwicklungsarbeiten an Sonics heiß erwartetem ersten 3D-Abenteuer *Sonic X-treme*. Im März 1998 stellte Sega schließlich sogar den Verkauf des Sega Saturn in den USA ein. Stattdessen wollte das japanische Unternehmen die Ressourcen auf einen Nachfolger konzentrieren.



Ein Meilenstein im Rennspiel-Genre: *Sega Rally Championship* (1995). (Quelle: Moby Games)



In *Sonic the Hedgehog 2* (1992) bekam Sonic einen Side-Kick und einen Zwei-Spieler-Modus. (Quelle: Moby Games)

DIE SEGA-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1952: Gründung von Service Games

1954: Erste Erwähnung des Namens Sega

1965: Fusion mit Rosen Enterprises und Gründung von Sega Enterprises

1969: Verkauf an Gulf+ Western

1983: SG-1000 erscheint

1983: Die japanische IT-Firma CSK kauft Sega

1986: Sega Master System und Gründung von Sega of America
















Die Sega Dreamcast hatte einiges auf dem Kasten. Sie war beispielsweise die erste Konsole mit Online-Funktion. (Quelle: https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Asim18#/media/File:Sega-dreamcast-set.png)


Das Sega Master System war eine technisch verbesserte Version von Segas Debütkonsole SG-1000. (Quelle: Wikipedia/gemeinfrei)



Das Mega Drive war Segas erfolgreichste Konsole. Hier im Bild: Mega Drive 2. (Quelle: Stephan Petersen)

Ende einer Ära
Mit einer großen Marketingkampagne rührte Sega die Werbetrommel für die Sega Dreamcast und den Launch-Titel *Sonic Adventure* (1998). Letzterer erschien dann zwar erst einen Monat nach dem Release der Konsole, doch die Kampagne zeigte Erfolg. Schon am ersten Tag waren alle Dreamcasts ausverkauft. Sega hätte sogar noch mehr Konsolen verkaufen können, jedoch machte die hohe Ausfallquote eines Chips in der Produktion besseren Verkaufszahlen einen Strich durch die Rechnung.

Die Dreamcast bot ein rundes Spielepaket: das komplexe Action-Adventure *Shenmue* (1999), das Fighting Game *Soul Calibur* (1999), das Survival-Horror-Spiel *Resident Evil: Code Veronica* (2000), das Rennspiel *Crazy Taxi* (2000), das Skater-Spiel *Jet Set Radio* (2000), einen indizierten Shooter von ID-Software (2000) oder auch *Phantasy Star Online* (2000), seines Zeichens das erste MMORPG für eine Konsole. Doch der Erfolg war flüchtig. Trotz hervorragender Verkaufszahlen geriet Sega in Bedrängnis. Im März 2000 erblickte Sonys Playstation 2 das Licht der Konsolenwelt. Im Jahr darauf folgte der GameCube von Dauerkonkurrent Nintendo. Zudem betrat Software-Riese Microsoft mit seiner Xbox den Ring.

Sega reagierte mit Rabattaktionen und Preisreduzierungen. Doch allmählich ging den Japanern die Luft aus. Seit Jahren schrieben sie rote Zahlen. Bei Sega setzte zu diesem Zeitpunkt ein Umdenken ein: In Zukunft wolle man sich auf Arcade-Automaten und Spiele konzentrieren. Die letzten Dreamcasts wurden für Spottpreise verramscht. *Super Monkey Ball*, der Auftakt einer erfolgreichen Videospielreihe, erschien 2001 schon nicht mehr für die Dreamcast, sondern als Launchtitel für den GameCube. Sega arbeitete nun mit Nintendo zusammen. Eine Ära ging zu Ende. Nach 18 Jahren stieg Sega aus dem Konsolengeschäft aus.

Neue Wege
2001 starb CEO Isao Okawa. In seinem Testament erließ er Sega mehrere hunderte Millionen US-Dollar, die er seiner Firma geliehen hatte. Geld, das Sega dringend brauchte. Zwei Jahre später stieg der japanische Spielautomatenhersteller Sammy Corporation bei Sega ein. Aus der Fusion entstand Sega Sammy Holding, mit Sega Games als Tochtergesellschaft. Sega entwickelte nun für alle Konsolen, darunter viele Umsetzungen bekannter Marken und Arcade-Hits. Für die Playstation 2 entwickelte Sega ein exklusives Action-Adventure: *Yakuza* (2005) war in Japan ein riesiger Erfolg.

Außerhalb Japans war *Yakuza* ein Nischentitel. Doch Sega hatte auch den westlichen Spielemarkt im Auge und kaufte 2005 das britische Studio Creative Assembly. Das hatte bisher durch die Strategie-Reihe *Total War* (seit 2000) von sich Reden gemacht. Der Kauf erwies sich als Glücksgriff. *Total War* gehört heute neben *Sonic* und *Puyo Puyo* zu den wichtigsten Marken der Tokioter. Ein großer Erfolg war auch *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* (2007). Sonic, einst als Rivale des italienischen Klempners erschaffen, und Mario schmückten gemeinsam das Cover einer Sportspielesammlung für Nintendos Konsolen Wii und DS und maßen sich im virtuellen sportlichen Wettkampf. Neuland betrat Sonic auch in Biowares Rollenspiel *Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft* (2008).

2013 bewies Sony nach der Pleite von THQ den richtigen Riecher. Die Japaner sicherten sich das kanadische Entwicklungsstudio Relic Entertainment und damit die Rechte an der *Company of Heroes* Videospielreihe (seit 2006) und *Warhammer 40.000*. Das Strategiespiel *Company of Heroes 2* (2013) sowie der Survival-Thriller *Alien: Isolation* (2014) von Entwickler The Creative Assembly verkauften sich sehr gut. Aber auch die alten Sega-Fans wurden weiterhin bedient. 2017 erschien der Platformer *Sonic Mania* für aktuelle Konsolen und den PC. An Fans richtete sich ebenfalls der 2017 eröffnete Online-Shop. Dort können sich Sega-Anhänger seitdem mit Memorabilien eindecken und in Erinnerungen schwelgen, als Sega und Nintendo in den Wohnzimmern und auf den Schulhöfen um die Vorherrschaft rangen. ❑

1988: Sega Mega Drive erscheint

1991: Sonic als neues Sega-Maskottchen

1994: Sega Saturn erscheint

1998: Sega Dreamcast erscheint

2001: Ende der Konsolen-Ära

2003: Sammy Corporations steigt bei Sega ein, Sega Games als Tochtergesellschaft des neuen Unternehmens

2005: Kauf von Creative Assembly

2013: Kauf von Relic Entertainment

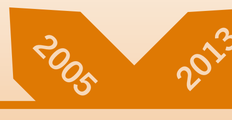












DAS WAR 2018

Coole Spiele, ein paar satte Comebacks, aber auch absolute Tiefflieger haben wir in diesem Jahr zu verzeichnen. Ein PC-Spiele-Rückblick ist angebracht!

Von: Paula Sprödefeld, Katharina Pache, Lukas Schmid

Die Fallout-Diskussion

Schon vor Release waren die Meinungen zu *Fallout 76* geteilt. Viele mochten die Idee eines reinen Multiplayer-Erlebnisses, genauso viele hatten aber gerade darauf keine Lust. Mit dem Release kam der große Aufschrei: Gravierende technische Mängel, eine veraltete Grafik, starke Performance-Probleme und Servereinbrüche machen das Online-Rollenspiel zu einem Graus für Fans. *Fallout 76* mutiert ziemlich schnell zum kontroversen Thema. Unlängst hatten wir auch eine diskussionsanregende Kolumne von Lukas veröffentlicht, der seine Ansicht zum neuen Titel von Bethesda preisgibt. Viele sind seiner Meinung. Auch zahlreiche Tester weltweit haben das Spiel frühzeitig aus der Hand gelegt. Es fehle die Motivation, die Welt ist leer – trotz der vielen Online-Spieler. Trotzdem hat *Fallout 76*, wenn man genauer hinsieht, ein paar gute Ansätze. Die Spielwelt ist abwechslungsreich, die Geschichte interessant und es gibt massenweise Waffen und Rüstungen. Das liegt jedoch unter einer dicken Staubschicht von: Keine NPCs, die Story gibt's nur durch Texte und Holobänder und die Missionen sind uninspiriert und lahm. Die Wertungen sprechen für sich. Bethesda muss an vielen Stellschrauben drehen, um *Fallout 76* noch vor dem frühzeitigen Ableben zu bewahren.

Wer machte die Pforten dicht?

Auch in diesem Jahr gab es leider wieder ein paar Studio-Schließungen, die uns überrascht haben. Allen voran war dabei Telltale Games. Am 21. September 2018 teilte CEO Pete Hawley mit, dass 90 Prozent der Mitarbeiter im Zuge einer großen Schließung des Studios am selben Tag noch entlassen werden. Für die meisten Leute kam diese Nachricht völlig überraschend. Die Mitarbeiter wussten aber wohl schon Monate vorher, dass sich die Firma in der finanziellen Krise befand und wichtige Investoren abspringen wollten. Am 14. November meldete Telltale Games schließlich Konkurs an. Aber nicht nur dieses Studio machte 2018 seine Pforten dicht. Cliff Beszinskis Boss Key Productions schloss im Mai, nachdem sowohl *LawBreakers* als auch *Radical Heights* gefloppt waren. Die Produktionen von Capcom Vancouver wurden größtenteils nach Japan verlagert und Prima Games, das seit 1990 Strategie-Guides hauptsächlich in den USA vertrieb, machte in diesem Jahr auch dicht.

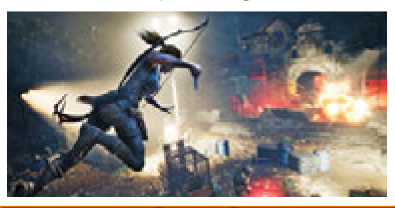


Unsere Top-Spiele des Jahres



Shadow of the Tomb Raider

Auf einen würdigen zweiten Platz hat es *Shadow of the Tomb Raider* geschafft. Der dritte Teil der Reihe glänzt mit neuen Abenteuern, gefährlichen Gräberrätseln, einer guten Mischung aus linearem Fortschritt und weitläufigen NPC-Hubs und umfangreichen Stealth-Möglichkeiten. Die Entwickler haben wirklich auf die Wünsche der Fans gehört. Statt Rumgeballer à la Nathan Drake bekommt ihr in diesem finalen Teil wieder eine coole Lara Croft serviert, die sich mit Intelligenz statt Patronen zur Wehr setzt. Ein verdienter zweiter Platz, wenn man bedenkt, dass einige in der Redaktion nach diesem Spiel süchtig waren.



Platz 2



Ni No Kuni 2

Auf Platz 1 ist überraschenderweise ein JRPG gelandet. *Ni No Kuni 2* war für viele bei uns eine absolute Augenweide und DAS Spiel des Jahres. Die Spielwelt von *Revenant Kingdom* ist toll gestaltet und die Charaktere sind sympathisch dargestellt. Aber vor allem die wunderbare Atmosphäre und die emotionale Handlung halten euch bei diesem Titel bei der Stange. *Ni No Kuni 2* hat sich den Platz ganz oben auf dem Treppchen redlich verdient, auch wenn die Auswahl in diesem Jahr allgemein etwas überraschend kam.

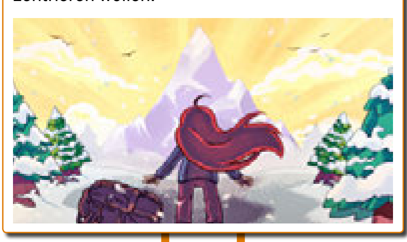


Platz 1



Celeste

Ein Indie-Titel auf dem dritten Platz!? Dass es ein solches Spiel hierher schafft, ist eine Seltenheit, aber viele in der Redaktion waren begeistert von *Celeste*. Der Plattformer hat neben herausforderndem Hüpfspaß auch noch eine spannende, gesellschaftskritische Geschichte und die Protagonistin Madeline und ihre Reise wachsen euch schnell ans Herz. Mit seinem Hilfemodus unterstützt *Celeste* außerdem Spieler, die nicht so bewandert im Jump&Run-Genre sind oder sich vielleicht lieber auf den fantastischen Soundtrack, den wunderschönen Retro-Look oder die wirklich interessante Geschichte konzentrieren wollen.



Platz 3

Comebacks des Jahres

Nicht nur neue Serienteile wie *Battlefield 5*, *Assassin's Creed: Odyssey* und *Forza Horizon 4* haben es in diesem Jahr wieder auf den Bildschirm geschafft, auch manch totgeglaubte Spielereihe ist wie Phönix aus der Asche aufgestiegen – mal gut gelungen, mal weniger gut. Seltsamerweise erschienen die meisten dieser lang ersehnten Fortsetzungen gegen Ende des Jahres. Eines davon – eines der gut gelungenen – ist *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry*. Ja, ihr habt richtig gelesen, Larry Laffer ist zurück in der Spiele-Welt und überraschenderweise ist seine Wiederkehr geglückt – im Gegensatz zu den vielen katastrophalen Ablegern der letzten Jahre. Freunde der Simulation dürfen sich über *X4: Foundations*, eine Fortsetzung der *X*-Reihe freuen. Fünf Jahre nach dem eher tragischen *X Rebirth* gibt's eine neue Chance für Fans des Weltraum-Genres. Das Spiel hat nach Veröffentlichung gemischte Reviews erhalten: Die einen lobten es himmelhoch, von anderen wurde es komplett zerrissen. Fakt ist, dass es einige Bugs hat und noch recht roh wirkt, trotzdem aber vielen Spielern Spaß bereitet. Ein wirklich großes Comeback – wenn man die Zeit bedenkt, nicht den Erfolg – hatte *The Bard's Tale 4*. Das Rollenspiel von inXile Entertainment sollte den Spaß zurückbringen, den viele PC-Spieler mit der Reihe in den 80ern hatten. Ob sie überambitioniert waren oder einfach nicht genug Zeit hatten, ist nicht klar. Aber *The Bard's Tale 4* ist nicht das, was Spieler der ersten Stunde sich erhofft hatten. Mittelmäßige Grafik, die lahme Hauptgeschichte und die leblosen, statischen Kulissen lassen uns nicht unbedingt vor Freude aufschreien und auch die immer gleichen Kämpfe, die sich nur minimal unterscheiden, bringen den Spielspaß nicht unbedingt auf Hochtouren. Aber noch viel schlechter erwischt uns *Underworld Ascendant*. Holla, die Waldfee, nach 25 Jahren haben wir aber mehr erwartet, als diese totale Katastrophe! Erfreulicher war da *Darksiders 3*! Nachdem lange nicht klar war, ob das Spiel je erscheint, ist es nun im November 2018 auf den Markt gekommen. Es ist nicht perfekt, aber eine schöne Ergänzung zu den ersten beiden Teilen und bietet tieferen Einblick in die Geschichte der vier Reiter. Unglaublich erfolgreich war das Jahr für Comebacks zwar nicht, aber das ein oder andere Highlight war definitiv dabei.



Underworld Ascendant

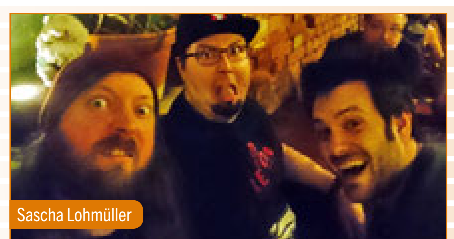
Darksiders 3

Leisure Suit Larry

X4: Foundations

Sensation: Fortnite

Letztes Jahr war es *Playerunknown's Battlegrounds*, kurz *PUBG*, in diesem ist *Fortnite* der absolute Battle-Royale-Star. Der Rette-die-Welt-Modus, ein PvE-Modus, der das eigentliche Spiel ausmacht, befindet sich momentan noch im kostenpflichtigen Early Access, soll aber irgendwann im nächsten Jahr auch ein Free2Play-Titel werden. So macht es Epic Games nämlich mit dem Battle-Royale-Modus und das hat sich absolut ausgezahlt. Mittlerweile sind über 200 Millionen Spieler registriert, Tendenz steigend. *Fortnite* ist ein Überlebenskampf. In Rette die Welt kämpft ihr alleine oder mit bis zu drei Kumpanen gegen die angreifenden Zombies, genannt Hüllen, und sammelt währenddessen Ressourcen, zieht Verteidigungslager hoch und stellt Fallen auf. Der Battle-Royale-Modus ist dagegen ganz anders. Klar, die Engine ist gleich, die Skins und Helden dieselben, nur das Gameplay unterscheidet sich fast völlig. Mit 99 anderen stürzt ihr euch auf eine Insel, um euch gegenseitig zu vernichten, während die Map immer weiter schrumpft. Viele sehen hier keinen Unterschied zu *PUBG*, doch *Fortnite* nutzt das Bausystem aus der Kampagne auch für den BR-Modus. Ihr zieht blitzschnell Wände zur Verteidigung hoch, baut Treppen zur besseren Aussicht und so weiter. Offensichtlich funktioniert der Battle Royale-Modus noch wesentlich besser. Wer weiß, wie sich das macht, wenn Rette die Welt auch endlich kostenlos wird. In diesem Jahr hat das Spiel mehrere Preise abgesahnt. Unter anderem den Game Critics Award für das beste fortlaufende Spiel, den Teen Choice Award für das beste Videospiel und erst kürzlich den Game Award 2018 für das beste Multiplayer-Spiel. Das kommt nicht von ungefähr: Epic Games sorgt für Events, neue Skins, neue Helden und neue Patches, und das fast im täglichen Rhythmus. Den Spielern wird so gezeigt, dass die Entwickler am Ball bleiben und immer neuen Content nachliefern und so bleiben auch die Spieler dabei. *Fortnite* ist ein Phänomen, das sich vermutlich auch noch weit ins Jahr 2019 beständig halten wird, vor allem wenn der Rette-die-Welt-Modus dann auch irgendwann kostenlos verfügbar ist.



Sascha Lohmüller

Meine Höhepunkte 2018:
Wenn man die gespielte Zeit zugrunde legt, sind meine Highlights in dieser Reihenfolge: *WoW: Battle for Azeroth*, *Destiny 2* (inkl. *Forsaken*) und *Jurassic World: Evolution*. Schön war auch, dass ich endlich mal wieder Zeit für einen Event hatte und bei Funcom in Oslo vorbeischaute.
Mein Spiel des Jahres:
Neben denen da oben noch *Battlefield 5* und *Red Dead Redemption 2*
Wünscht sich für 2019:
Dragon Age, *Cyberpunk*, *GTA 6*, viele tolle Musik-Alben, einen neuen TV



Maria Beyer-Fistrich

Mein Höhepunkt 2018:
Der Urlaub im Mai – ich will zurück ins Paradies!
Mein Spiel des Jahres:
Dragon Quest XI
Wünscht sich für 2019:
Geile Messen! Aufregende Spiele wie *Cyberpunk* und *Dragon Age*! Natürlich Gesundheit (ich werde alt) und weiterhin eine gute Zusammenarbeit mit den Kollegen. Außerdem bitte, bitte: endlich handfeste Infos zum *FFVII-Remake* oder *Final Fantasy XVI*.



Felix Schütz

Mein(e) Höhepunkt(e) 2018:
Die stetigen kleinen Überraschungen abseits vom Mainstream: *Celeste*, *Unavowed*, *Into the Breach*, *Frostpunk*, *The Messenger*, *FAR*, *Ghost of a Tale*, *Overload*, *Timespinner* und viele mehr – so darf's weitergehen!
Mein Spiel des Jahres:
Crosscode war zwar nicht perfekt, hat mich aber lange gefesselt! Privat habe ich am liebsten *Endless Space 2* und *Heroes of the Storm* gespielt.
Wünscht sich für 2019:
Zeitnahe Termine für *Psychonauts 2* und *Ori and the Will of the Wisps*

Spiel-Verfilmungen

Im Jahr 2018 gab es nicht nur einen Haufen guter Spiele für den PC. Nein, auch auf die große Leinwand haben es Titel aus der Videospiel-Welt geschafft. Am 15. März 2018 startete in Deutschland *Tomb Raider*, Lara Crofts neuestes Abenteuer. Der Film basiert auf dem Spiele-Reboot von 2013 und Alicia Vikander spielt die Hauptrolle der jungen Lara. Der Film wurde gemischt aufgenommen und einerseits für die nahe Orientierung am Spiel gelobt, andererseits auch für die mangelnde Originalität kritisiert. In die Kritik geriet auch *Rampage*, die Adaption des gleichnamigen Arcade-Spiels von 1986. Dwayne Johnson spielt einen Primatenforscher, dessen Gorilla-Kumpel George sich durch ein illegales Genexperiment in eine wütende Bestie verwandelt und die Stadt terrorisiert. Was als Spiel gut funktioniert hat, läuft im Kino eher als mittelmäßiger Action-Blockbuster. Schade. Besser bewertet wurde da *Ready Player One*. Der Film zeigt Wade Owen Watts, der mit seinem Avatar Parzival größtenteils in der VR-Welt OASIS lebt, weil die Realität einfach nur noch traurig ist. Definitiv einen Filmabend wert!



Unsere Lieblingsausgabe



In diesem Jahr war die Wahl ziemlich klar, obwohl die August-Ausgabe auch viel Beliebtheit genießt. Der April hat sich trotzdem durchgesetzt und das ist wohl auch dem einschüchternden T-Rex auf dem Cover geschuldet. Der Hobby-Paläontologe David M. hat sich in Los Angeles *Jurassic World: Evolution* angeschaut und die umfangreiche Vorschau geschrieben. Lukas hat sich mit *Far Cry 5* intensiv beschäftigt und trotzdem noch den Test für unser Top-Spiel des Jahres *Ni No Kuni 2* über die Bühne gebracht. Neben Hits wie *Into the Breach* mussten wir uns aber auch Gurken wie *Metal Gear: Survive* und das unterirdische *Past Cure* antun. Ein ganz besonderes Schmankerl in dieser Ausgabe: *Dead Age* als Vollversion.

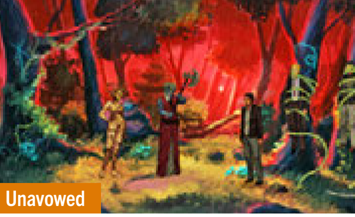
Ruhet in Frieden

In diesem Jahr wurden einige kleinere Entwicklungen eingestellt. Die überraschendste Nachricht war dabei aber, dass Telltale Games seine Pforten dicht macht und in diesem Zuge auch die Spiele-Reihen, die sich teils noch in Entwicklung befinden, eingestellt werden. Sowohl *The Wolf Among Us: Season Two* als auch *Game of Thrones: Season Two* werden nach aktuellem Kenntnisstand nicht weiter produziert und das *Stranger Things*-Projekt wird wohl unter Netflix irgendwie weiterlaufen. Wie es mit *The Walking Dead: The Final Season* weitergeht, war lange Zeit nicht klar. Telltale versuchte, seine Mitarbeiter bei anderen Entwicklern unterzubringen, damit die Projekte weiter bearbeitet werden können. Das funktionierte kaum und so nahm *The Walking Dead*-Erschaffer Robert Kirkman das Ganze in die Hand und übernahm mit seiner Produktionsfirma Skybound Entertainment die Arbeit an *The Walking Dead*. Vor der Studio-Schließung waren die Verkaufszahlen wohl drastisch gesunken. Neben diesen Nachrichten gab es auch weniger schreckliche: *RuneScape Classic* wird nach 17 Jahren eingestellt. Aber: Ihr könnt natürlich immer noch auf die reguläre Fassung zurückgreifen. *Classic* war die Rohfassung ohne Updates und Neuerungen, die jedoch mittlerweile nicht mehr zeitgemäß ist und anfällig für Bot-Attacken wurde.


The Walking Dead

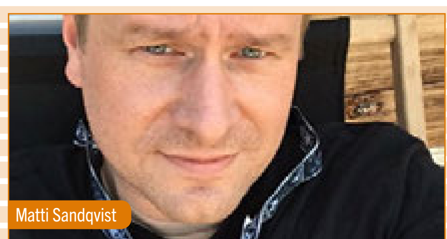

The Wolf Among Us


Celeste


Unavowed

Indie-Hits des Jahres

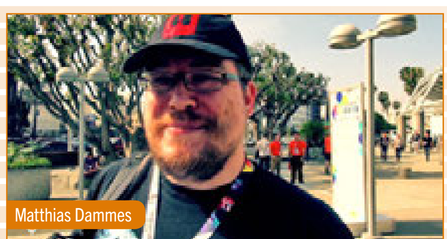
2018 war ein gutes Jahr für Indie-Freunde! Wir blicken zurück: Im Januar 2018 sorgen das Action-Metroidvania *Iconoclasts* und der Platformer *Celeste* für Aufsehen. Das Hüpfspiel hinterlässt in der Redaktion sogar so viel Eindruck, dass es am Ende des Jahres auf Platz 3 unserer Top-Spiele 2018 landet! Im Februar geht es mit dem Action-Adventure *Crossing Souls* mit 80er-Flair hochkarätig weiter, im März sorgt das Aufbauspiel *Northgard* für *Die Siedler*-Nostalgiegefühle. Ebenfalls im März erscheint *Into the Breach*, ein rundenbasiertes Strategiespiel der *FTL*-Macher rund um Mechs und außerirdische Bedrohungen. Im April bewahrt ihr eine Gruppe Siedler im Aufbauspiel *Frostpunk* vor dem Erfrieren, niedlicher geht es im Cartoon-Action-RPG *Sword of Ditto* zu. Im Mai dominiert das Indie-Retro-RPG *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, im Juli schließt *The Banner Saga 3* die beliebte Wikinger-Rundenstrategie-Serie ab. Der August ist richtig heiß: Es erscheinen sowohl der Mehrspielerspaß *Overcooked 2* als auch das Brawler-Metroidvania *Guacamelee 2*, das Adventure *Unavowed* sowie das Rogue-lite-Actionspektakel *Dead Cells*! Der September zeigt sich da mit der Aufbausimulation *Megaquarium* und dem Puzzle-Spiel *The Gardens Between* ruhiger und mit dem Adventure *Return of the Obra Drinn* klingt 2018 hervorragend aus!


Matti Sandqvist

Mein Höhepunkt 2018:
Die wirklich gelungenen Online-Shooter. Ob ich am Ende mehr *Call of Duty: Black Ops 4* oder *Battlefield 5* spielen sollte – da konnte ich mich kaum entscheiden.

Mein Spiel des Jahres:
Nach Spielstunden ist es wohl *Battlefield 5*, aber auch *Black Ops 4* hat mir sehr gut gefallen.

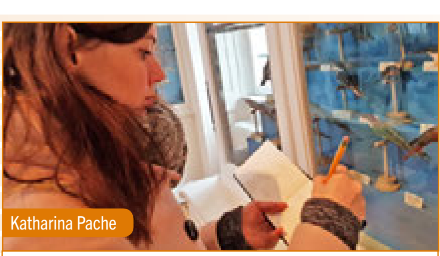
Wünscht sich für 2019:
Ein vernünftiges *Dragon Age* und den Release von *Cyberpunk 2077*


Matthias Dammes

Mein Höhepunkt 2018:
Mein erster Besuch auf der E3. Eine Woche in der kalifornischen Sonne, durch Hollywood schlendern und natürlich jede Menge aufregende Termine auf der Messe. Das war schon ein Erlebnis.

Mein Spiel des Jahres:
God of War (PS4); wenn man die Konsolen ausblendet, dann *Shadow of the Tomb Raider*

Wünscht sich für 2019:
Mehr Informationen zum neuen *Dragon Age*


Katharina Pache

Mein Höhepunkt 2018:
Ich hatte keine Erwartungen an *Red Dead Redemption 2*, vielleicht hat es mich deshalb so überzeugt. Den Vorgänger fand ich in Ordnung, aber lange nicht so überragend wie die Fortsetzung!

Mein Spiel des Jahres:
Im Triple-A-Bereich ohne Frage *Red Dead Redemption 2*, ansonsten: *Celeste*, *Iconolasts*, *Jurassic World: Evolution …*

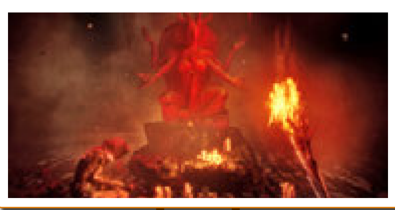
Wünscht sich für 2019:
Dass *Sekiro* mindestens so gut wird wie *Bloodborne*

Unsere Flop-Spiele des Jahres



Agony

Dieser Titel hatte eine gute und spannende Prämisse und einen hübschen Art-Style. Ja, das war's dann aber auch. Alles andere sollte zur Hölle fahren. *Agony* ist wohl eher eine Auslebung der Fantasien der Entwickler, denn wahnsinnig ist es allemal. Bedauerlicherweise funktioniert es einfach nicht gut. Bug reiht sich an Bug, während die KI dumm vor sich hin trabt und euch mit ihren unglücklichen Bewegungsanimationen auch noch zum Lachen bringt. So hatten wir uns einen ordentlichen Höllentrip eigentlich nicht vorgestellt. Da checken wir lieber freiwillig in Hotel Hell ein, als *Agony* noch einmal in die Hand zu nehmen.

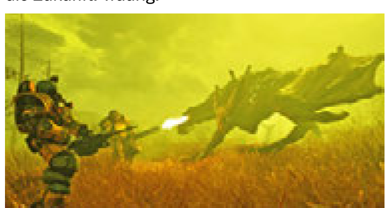


Platz 2



Fallout 76

Es war wohl die größte Enttäuschung des Jahres 2018 – und auch ziemlich offensichtlich in unserem Redaktionsvoting. *Fallout 76* hat die Fans nicht überzeugt und wütend zurückgelassen. *Fallout 4*-Optik, keine NPCs, große Performance-Probleme und die angestaubte Technik machen das heiß ersehnte Spiel zwar nicht zum Titel mit der schlechtesten Wertung, aber *Fallout 76* ist definitiv das Verlierer-Spiel der Herzen von 2018. Multiplayer ist eben nicht für jede Reihe der richtige Weg in die Zukunft. Traurig.

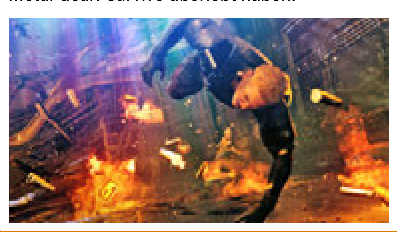


Platz 1



Metal Gear: Survive

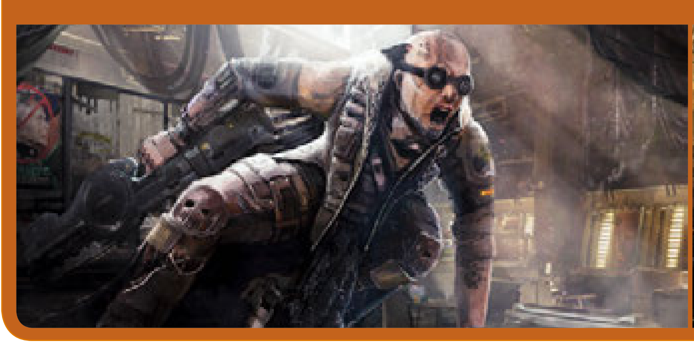
Metal Gear: Survive oder auch Frankensteins Monster genannt. Dieser traurige Titel wurde als Spin-off geplant, ist aber eher der halbherzige Versuch, aus den übrig gebliebenen Assets von *Metal Gear Solid 5* noch irgendwas herauszuholen. Das wird gewürzt mit einer ordentlichen Portion frecher Mikrotransaktionen, beispielsweise für zusätzliche Speicherslots oder hässliche Blut- und Feuereffekte. Alles, was *Metal Gear: Survive* macht, haben andere Titel desselben Genres weitaus besser hingekriegt und das Spiel fühlt sich selten nach Spaß und eher nach Arbeit an. Überleben ist Arbeit, ja. Wir sind froh, dass wir *Metal Gear: Survive* überlebt haben.

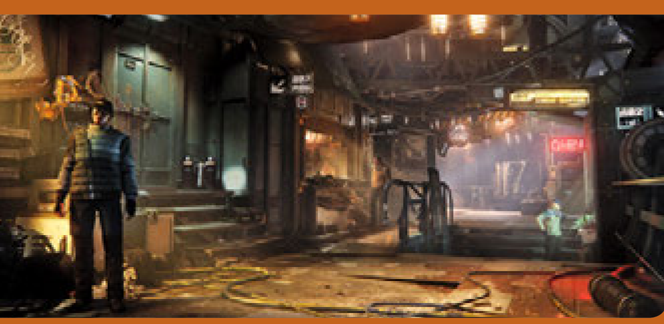


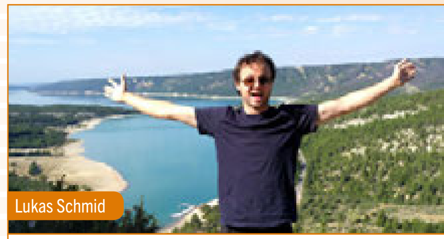
Platz 3

Star Citizen: Die unendliche Geschichte 2.0

Seit 2013 in Arbeit und immer noch kein Ende in Sicht: Mit der Weltraumsimulation *Star Citizen* hat Branchenurgestein Chris Roberts wahrlich Großes vor. Doch die wenigsten damaligen Unterstützer der Crowdfunding-Kampagne haben wohl tatsächlich damit gerechnet, dass der *Wing Commander*-Schöpfer jetzt schon mehr als fünf Jahre an dem kolossalen Projekt arbeiten lässt. Im Jahr 2018 gab es wieder viele interessante Neuigkeiten zu *Star Citizen*, aber einen genauen Release-Termin bleiben die Entwickler uns weiterhin schuldig. Während wir momentan bei der Alpha 3.3.5-Version angekommen sind, hat eine Gratis-Woche massig Geld in die Kassen von Cloud Imperium Games gespült. Chris Roberts bedankte sich bei den Fans und erklärte, *Star Citizen* sei nun mit etwa 207 Millionen Dollar dank der Crowdfunding-Kampagne näher am Ende als am Anfang der Entwicklungszeit. Wir dürfen den Release des Sci-Fi-Spiels also in weniger als sechs Jahren erwarten. Immerhin! Alles andere befindet sich – wie es eben im Weltraum so ist – in der Schwebe.





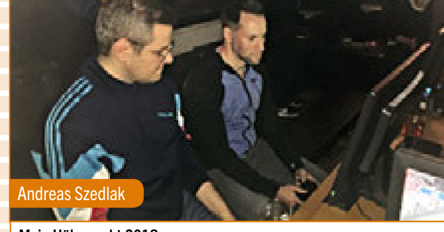


Lukas Schmid

Mein Höhepunkt 2018:
Öööööh, Höhepunkt des Jahres? So etwas darf man mich doch nicht fragen, da hab ich doch schon wieder die Hälfte vergessen! E3 war wieder mal schön. In diesem Jahr hat unsere Organisation super geklappt.

Mein Spiel des Jahres:
Spider-Man. Sorry, PC.

Wünscht sich für 2019:
Frische Impulse im Job, außerdem spannende Spieleankündigungen. Playstation 5 und Xbox One sollen bitte noch auf sich warten lassen.

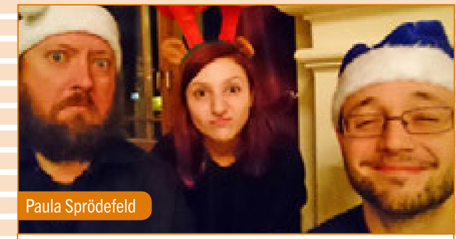


Andreas Szedlak

Mein Höhepunkt 2018:
Der PES Media Cup. Es war ein cooles Event, hat Spaß gemacht!

Meine Spiele des Jahres:
Red Dead Redemption 2 (PS4) und *Shadow of the Tomb Raider*

Wünscht sich für 2019:
Die Ankündigung von *Half-Life 3*! Okay, Spaß beiseite. Ich hoffe auf ein neues *Bioshock*. Auch wenn meine Erwartungen ob des Abschiedes von Serienerfinder Ken Levine geringer sind als früher, bin ich gespannt auf eine neue Spielwelt nach dem Vorbild von Rapture und Columbia.



Paula Sprödefeld

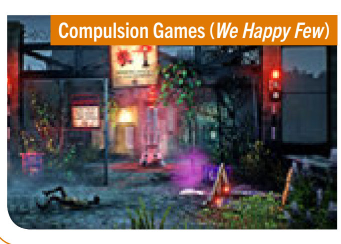
Mein Höhepunkt 2018:
Ich habe mich in diesem Jahr viel mehr in die Videoproduktion einbringen können, was ziemlich cool ist!

Mein Spiel des Jahres:
Tatsächlich *Darksiders 3*. Hab ich lange drauf gewartet und ich wurde nicht sehr enttäuscht.

Wünscht sich für 2019:
Endlich mal ein paar gelungene Horror-Spiele und ein neuer Laptop wären eigentlich mal was Schönes.

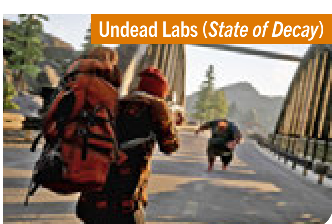
Microsoft im Einkaufswahn

Wenn der Berg nicht zum Propheten kommen will, muss der Prophet zum Berge gehen – gemäß diesem Motto versuchte Microsoft im vergangenen Jahr, durch massenweise Studio-Einkäufe der eher mäßigen Menge an Exklusiventwicklungen für die Xbox One entgegenzuwirken. Diese Entscheidung kommt nicht von ungefähr. In der aktuellen Konsolengeneration ist der Kampf gegen Marktführer Sony unwiederbringbar verloren. Damit das bei Xbox Two und PS5 (oder wie auch immer die Geräte heißen werden) nicht mehr der Fall sein wird, baut Microsoft eben entsprechend vor. Nicht umsonst wurden gleichzeitig mit der Ankündigung des Kaufes von vier Studios auf der Microsoft-Pressekonferenz im Vorfeld der E3 2018 erste Details zur neuen Konsole mit dem Codenamen Xbox Scorpion verraten. Der mehr als nette Nebeneffekt für PC-Spieler ist, dass sämtliche Spiele, die unter der neuen Microsoft-Schirmherrschaft entstehen werden, natürlich auch für Windows erscheinen werden. Seit einigen Jahren fährt der Redmonder Konzern diese Schiene. Welche Studios wurden denn nun gekauft? Der wichtigste Name dürfte Ninja Theory sein (*Hellblade*, *DmC*, *Enslaved*). Während der Pressekonferenz wurde mit dem Second-Party-Entwickler Playground Games (*Forza*-Serie), Undead Labs (*State of Decay*) und Compulsion Games (*We Happy Few*) nachgelegt. Zudem wurde die Gründung des neuen Studios The Initiative mit Sitz in Santa Monica, L.A., bekannt gegeben. Im November folgte mit Obsidian Entertainment der nächste Streich. Das Studio zeichnet etwa für *Fallout: New Vegas*, *Pillars of Eternity 1* und *2* und *South Park: Der Stab der Wahrheit* verantwortlich. Ebenso wanderte gleichzeitig InXile Entertainment (*Wasteland 2*, *Torment: Tides of Numenera*) in den Microsoft-Sack.


Compulsion Games (*We Happy Few*)

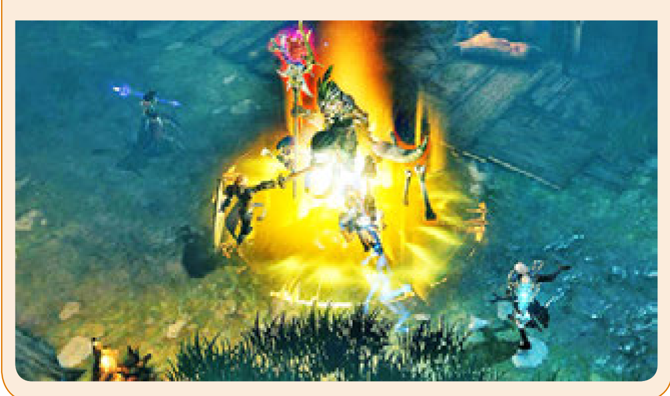

Ninja Theory (*Hellblade*)


Playground Games (*Forza*)


Undead Labs (*State of Decay*)

Diablo: Die Enttäuschung

Das neue *Call of Duty* hat keine Singleplayer-Kampagne – buh! Das ist aber noch der kleinste Aufreger in der Gaming-Community gewesen, denn dieser Schritt war schon lange abzusehen. Bethesda und Blizzard hingegen brachten viele Spieler so richtig auf die Palme. *Fallout 76* erzürnte viele Spieler damit, dass es keine typische Einzelspieler-Kampagne bietet, sondern sich auf Online-Multiplayer fokussiert. Blizzard hingegen erntete mit dem Trailer zu *Diablo: Immortal* die meisten Dislikes des Spiele-Jahres auf Youtube. Auf der BlizzCon präsentierte man den neuen Teil der beliebten Reihe nämlich als reinen Mobile-Ableger. Doch es wurde noch besser: Als man die Enttäuschung der Fans bemerkte, stellte man sich großkotzig hin und fragte: „Habt ihr denn etwa keine Smartphones?" So viel Feingefühl kennt man sonst nur von amerikanischen Präsidenten.



Command & Conquer Remaster

Anlässlich des 25-jährigen Jubiläums der Echtzeitstrategiespielreihe *Command & Conquer* kündigte der Publisher Electronic Arts ein Remaster von zwei Klassikern an: *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* und *Command & Conquer: Alarmstufe Rot*. Beide Spiele sollen in Form einer Sammlung erscheinen, bei der die zusätzlichen Add-ons *Der Ausnahmezustand*, *Der Gegenangriff* und *Der Vergeltungsschlag* enthalten sind. Um den hohen Ansprüchen der Fan-Gemeinde gerecht zu werden, setzt Electronic Arts bei der Entwicklung auf die Unterstützung von Petroglyph Games, ein Studio, bei dem viele ehemalige Entwickler der ersten *C&C*-Spiele angestellt sind – die Original-Entwicklerschmiede Westwood Studios wurde 2003 geschlossen. Joe Bostic und Steve Tall, die bei *Tiberiumkonflikt* und *Alarmstufe Rot* als Lead Programmer dabei waren, und natürlich Frank Lepacki, der den auch heute noch extrem beliebten Soundtrack für das Original geschrieben hat, sind an Bord. Petroglyph bekommt auch Unterstützung von Lemon Sky Studios, die den Remastern einen 4K-Anstrich verleihen und zu den führenden Designstudios gehören, wenn es um Remaster klassischer Echtzeitstrategiespiele geht. Einen Termin für die Veröffentlichung der Remaster gibt es noch nicht. Da der Entwicklungsprozess noch ganz am Anfang steht, ist mit einem Release frühestens Ende 2019 zu rechnen.




Dominik Pache

Mein Höhepunkt 2018:
Ich habe dieses Jahr geheiratet. Wer gut aufgepasst hat, weiß auch wen!

Mein Spiel des Jahres:
Red Dead Redemption 2 ist tatsächlich mein Spiel des Jahres, obwohl es nicht mal für meine Lieblingsplattform, den PC, erschienen ist.

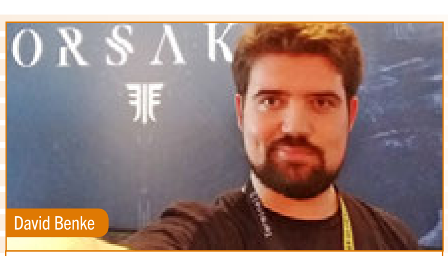
Wünscht sich für 2019:
Einen wunderschönen Japan-Urlaub und den einen oder anderen tollen Exklusivtitel für den PC. 2018 war in dieser Hinsicht ja leider eher mau. *Cyperpunk* und frischer Wind im Strategie-Bereich wären auch toll.


Matthias Hartmann

Mein Höhepunkt 2018:
Die Geburt unserer Kleinen, mit all den neuen „Gameplay-Elementen" in unserem Leben. Irgendwie ist es wie beim Zocken: Am Anfang wollen die Mechaniken gelernt sein (Hallo Wickeln!), dann verfliegt vor Freude die Zeit und am Ende ist man um 4 Uhr nachts noch immer wach.

Mein Spiel des Jahres:
Glasklar *Frostpunk*. Survival-Strategie on the rocks – ein Traum!

Wünscht sich für 2019:
Tage mit 48 Stunden für *Cyberpunk 2077* und *WoW Classic*.


David Benke

Mein Höhepunkt 2018:
Die vielen persönlichen Premieren: Der erste Besuch bei der Games-com, der erste Presse-Event in der Veltins-Arena, der erste Auslandseinsatz bei Sports Interactive in London. Wirklich tolle Erfahrungen.

Mein Spiel des Jahres:
Definitiv *Red Dead Redemption 2*

Wünscht sich für 2019:
Vielleicht mal einen besseren Gaming-PC, damit ich die ganzen Titel, die hier jeden Monat vorgestellt werden, auch mal privat zocken kann.



Alle Bilder: Valve

Die GoldSrc-Engine besaß eine für 1998 umfangreiche Physikmechanik. Bereits in den ersten Minuten schob Gordon Freeman einen Wagen in den dafür vorgesehenen Energiestrahl und öffnete damit das Dimensionstor.

20 JAHRE HALF-LIFE: Der **Ego-Shooter-Pionier**

Damals ein Paukenschlag für das Genre, heute Inspiration für Entwickler weltweit: Wie Valves *Half-Life* eine Revolution anzettelte.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper und Sascha Lohmüller

Kaum ein Genre entwickelte sich in den vergangenen Jahrzehnten derart rasant wie das der Ego-Shooter. Angefangen mit dem 1993 durch id Softwares *Doom* ausgelösten First-Person-Urknall, verzweigten sich Actionspiele aus der Ich-Perspektive in die unterschiedlichsten Richtungen: Von Run&Gun-Ballereien wie *Serious Sam* bis hin zu taktisch anspruchsvollen Online-Spielen wie *Counter-Strike* oder *Rainbow Six: Siege*.

Aktuell rückt die Mehrspielerkomponente immer mehr in den Mittelpunkt des Interesses. Selbst die Genreveteranen *Call of Duty* und *Battlefield* vernachlässigen die Einzelspielerkampagnen zugunsten immer umfangreicherer Online-Eskapaden. Waschechte Story-Shooter sieht man abseits eines *Far Cry 5* oder *Metro: Exodus* selten.

Dabei legte das US-Unternehmen Valve (auf Deutsch: „Ventil“) vor 20 Jahren das Fundament für spannende Geschichten und interessante Charaktere: Am 19. November 1998 erschien *Half-Life* und schlug ein wie eine Bombe. Mit seiner für damalige Verhältnisse ungewohnt tiefgründigen Handlung, geskripteten Zwischensequenzen und dem intelligenten Gameplay verzückte Valves Erstlingswerk sowohl Kritiker als auch Spieler. *Half-Life* heimste über 50 Game-of-the-Year-Awards ein und rangiert mit 96 von 100 Punkten auch heute noch unter den besten Spielen aller Zeiten bei Metacritic. 2008 landete es sogar im Guinness-Buch der Rekorde als meistverkaufter Ego-Shooter aller Zeiten.

Doch wie alle großen Geschichten begann auch die von *Half-Life* und Valve eher unscheinbar. Genauer gesagt mit zwei Männern, die Microsoft verließen, um ihre eigene Vision von Videospiel-Entwicklung zu verwirklichen: Gabe Newell und Mike Harrington.

Valves erste Schritte

Im Jahr 2018 gehört Valve zu den wichtigsten und profitabelsten Firmen der Welt. Allein 2017 nahm das Unternehmen dank der Online-Vertriebsplattform Steam über vier Milliarden Dollar ein. Im selben Jahr registrierten sich Schätzungen zufolge 63 Millionen neue Spieler bei Steam und erhöhten die Anzahl der Nutzerkonten damit auf 291 Millionen insgesamt.

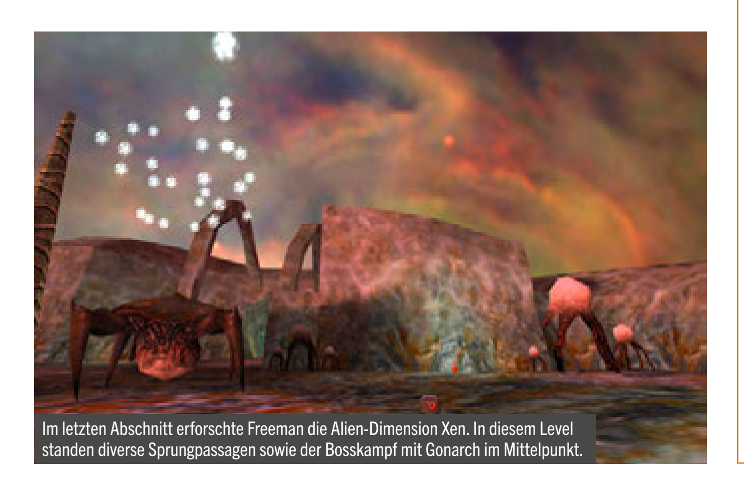
Die Slaves sind die Standard-Aliens in *Half-Life*. Sie greifen euch mit ihren Klauen an und setzen aus der Distanz auf Blitzattacken.

Anno 1996 konnten Newell und Harrington von derartigen Zahlen nur träumen. Die beiden stiegen zu dieser Zeit bei Microsoft aus und gründeten das damals in Kirkland, Washington angesiedelte Valve. Während Newell bis heute Präsident des Unternehmens ist, verließ sein Partner im Jahr 2000 die Firma. Als Startkapital lösten beide ihre Aktienpakete auf, die sie bei Microsoft erhalten hatten. Diese finanziellen Ress ourcen waren notwendig, schließlich war *Half-Life* das ebenso ambitionierte wie umfangreiche Debütprojekt.

Der erzählende Shooter

Der Anspruch hinter dem Spiel war klar. „*Half-Life* war in vielerlei Hinsicht eine direkte Antwort auf die Trivialisierung der First-Person-Games der damaligen Zeit. [...] Unsere Hoffnung war, dass von uns geschaffene Welten und Charaktere interessanter sein würden als Shooter-Galerien", erklärte Valve-Präsident Gabe Newell 2011 gegenüber der Uni-Zeitung The Cambridge Student.

Als Basis diente die damals über einen weiteren zu Valve gewechselten Microsoft-Mitarbeiter akquirierte Quake-Engine. So ausgereift die von id Software entwickelte Grafik-Technologie bereits war, nahm Valve im Verlauf der zweijährigen Arbeiten trotzdem mannigfaltige Veränderungen unter anderem an der künstlichen Intelligenz, den Charakteranimationen sowie dem implementierten Direct3D-Support vor. Am Ende stammten gut 70 Prozent des Quellcodes aus der Feder von Valve-Mitarbeitern. Das Resultat wurde GoldSrc getauft.

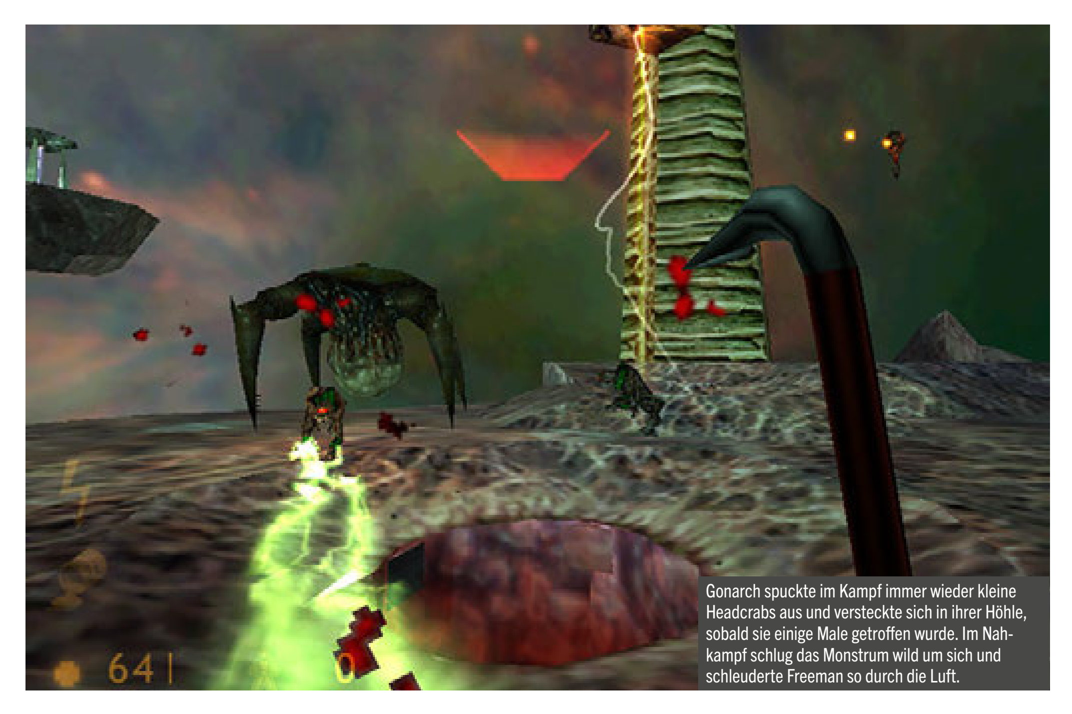


Im letzten Abschnitt erforschte Freeman die Alien-Dimension Xen. In diesem Level standen diverse Sprungpassagen sowie der Bosskampf mit Gonarch im Mittelpunkt.

Als Inspiration für die Geschichte hinter der Technik diente Stephen Kings Mystery-Roman *Der Nebel* (Originaltitel: *The Mist*), den der Streaming-Anbieter Netflix zuletzt als mittelmäßige Serie umgesetzt hat. Man wollte zwar den blanken Horror eines *Doom* einfangen, diesen jedoch subtiler und intelligenter aufbereiten. Kurz nach dem Release des Spiels beschrieb Harrington die Grundidee dahinter

HALF-LIFE: FUN FACTS!

- Der Arbeitstitel für *Half-Life* lautete „Quiver", angelehnt an die Militärbasis aus Stephen Kings Novelle *The Mist*/*Der Nebel*.
- Wissenschaftler Gordon Freeman ist der clevere und zugleich wehrhafte Protagonist der *Half-Life*-Saga. Sein erster Prototyp sah aber noch ganz anders aus. Das durch Chuck Jones entwickelte Charaktermodell wurde aufgrund der stämmigen Figur und des buschigen Barts gern als „Ivan der Space-Biker" tituliert.
- Laut Gabe Newell entstand der Gonarch-Endgegner, als ihn ein Mitarbeiter fragte: „Wieso bauen wir nicht einfach einen gigantischen Hoden auf eine 20 Fuß große, gepanzerte Spinne?"
- Die Levels selbst wurden laut Designer Brett Johnson von dem japanischen Manga-Comic *Akira* inspiriert.
- Valve baut gern Easter Eggs in seine Spiele ein: Im dritten Kapitel „Unvorhersehbare Konsequenzen" versteckt sich ein Raum mit lauter Bildern von Valve-Boss Gabe Newell. Diesen erreicht ihr allerdings nur per Cheat „/noclip", mit dessen Hilfe ihr durch den Boden in einen versteckten Tunnel eintaucht.
- In der Erweiterung *Half-Life: Blue Shift* spielt ihr die Geschehnisse auf Black Mesa aus der Perspektive des Wachmanns Barney Calhoun nach. Durch die Sicherheitskameras seht ihr aber immer wieder Gordon Freeman oder andere Wissenschaftler. Zum Ende des Spiels beobachtet ihr, wie Freeman von den Militärs weggeschleift wird.
- *Half-Life* und *Half-Life: Blue Shift* hätten auch für die Sega Dreamcast erscheinen sollen. Das fast fertige Spiel wurde jedoch kurz vor der Veröffentlichung aufgrund der „sich verändernden Marktbedingungen" gecancelt.


Gonarch spuckte im Kampf immer wieder kleine Headcrabs aus und versteckte sich in ihrer Höhle, sobald sie einige Male getroffen wurde. Im Nahkampf schlug das Monstrum wild um sich und schleuderte Freeman so durch die Luft.

gegenüber dem Gaming-Magazin IGN: „Ich denke, wenn die Leute erstmals die Chance haben, mit beziehungsweise gegen Monster mit einer künstlichen Intelligenz zu spielen, dann wollen sie hoffentlich nicht mehr zum Run&Gun-Gameplay zurück." Den passenden Autor für die Story fand Valve 1997: Marc Laidlaw, der für seine Horror-Novelle *The 37th Mandala* 1996 den International Horror Guild Award erhielt und 1997 für den World Fantasy Award nominiert war.

In *Half-Life* wollte Laidlaw durchgehend Spannung erzeugen und sich nicht auf gelegentliche Höhepunkte verlassen. „Wir wollten nicht, dass dir ein Charakter an einem bestimmten Punkt erscheint und erzählt, was alles passiert ist", beschrieb er diesen Grundgedanken gegenüber dem Spielemagazin GameSpot. „Wir möchten den Spieler stattdessen im Verlauf immer wieder mit kleinen Hinweisen füttern und so die Spannung hochhalten."

Meisterleistung in Sachen Inszenierung

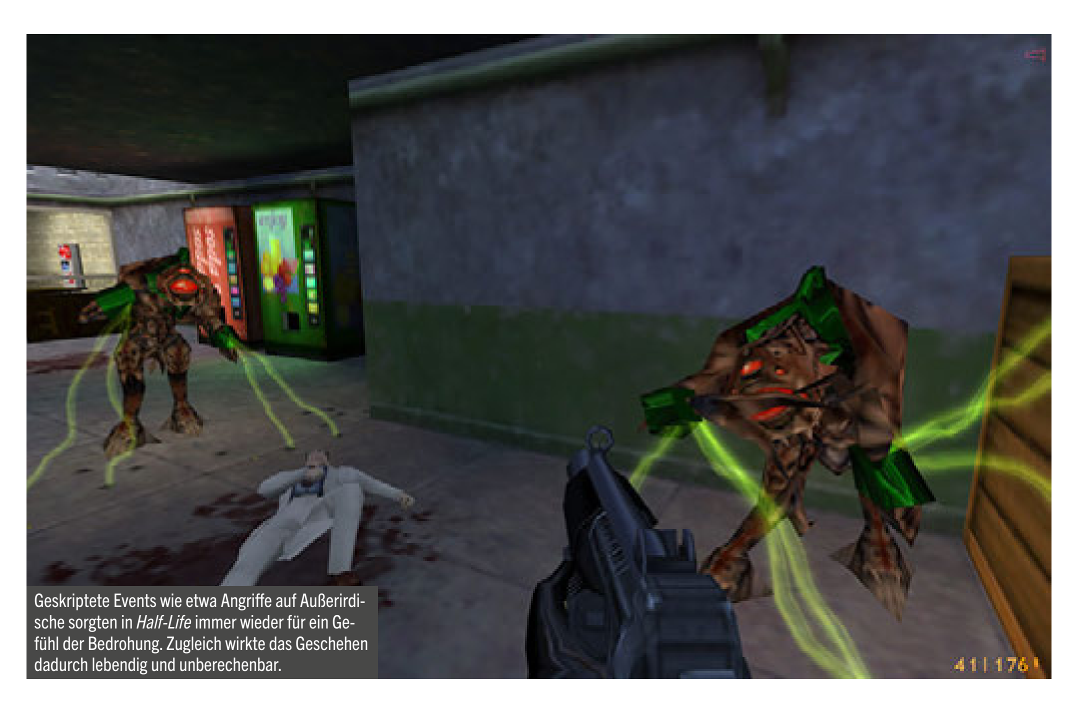
Die Designer griffen bei der Präsentation auf viele Stilmittel zurück, die aus der heutigen Spielkultur kaum noch wegzudenken sind. Laidlaw nahm Motive aus damaligen Mystery-Romanen und Serien wie *Akte X* auf und würzte sie mit bekannten Verschwörungstheorien. Die Forschungsstation Black Mesa in New Mexico erinnerte also nicht grundlos an die berüchtigte Area 51, in der die US-Regierung angeblich mit außerirdischen Lebensformen in Kontakt tritt und mit deren Technologien experimentiert. Ähnlich wie Romanfiguren besitzt Gordon Freeman, Hauptcharakter der *Half-Life*-Reihe, einen kompletten Lebenslauf: Der Wissenschaftler machte seinen Abschluss am renommierten MIT und arbeitete in Black Mesa im Sektor C mit anomalen Materialien. Über die gesamte Spielzeit sagt Gordon nicht ein Wort, selbst wenn ihn Kollegen ansprechen. Er ist ein ausführender Held, der die Informationen aus Aktionen und Dialogen zieht. Das wiederum erhöht die Identifikation enorm und erleichtert das Eintauchen in die fremde Spielwelt.

Untypisch für die damalige Zeit: Valve unterteilte das Spiel in einzelne Kapitel und blendete deren Namen zu Beginn immer wieder ein. So unterstrich man die Illusion einer spielbaren Gruselserie. Nebendarsteller wie andere Wissenschaftler oder Wachleute waren in diesem Fall ebenso wichtig wie Gordon Freeman selbst. Bereits in der Anfangsphase wurde Freeman von anderen Charakteren freundlich gegrüßt. Später, als das Dimensionstor nach Xen offen war und hunderte Monster in Black Mesa eindrangen, sorgten geskriptete Ereignisse für Überraschungen. Dieses Erzählmittel machte *Half-Life* absolut revolutionär. Man beobachtete, wie Kollegen von Headcrab-Aliens attackiert und getötet wurden. Wachmänner schlossen sich zwischenzeitlich sogar Gordon Freeman an und halfen ihm, neue Bereiche zu betreten. Wart ihr in den meisten Ego-Shootern der damaligen Zeit Mittelpunkt des Universums, kreierte *Half-Life* den Eindruck, als würde Black Mesa auch ohne euch untergehen. Ziel war das Überleben inmitten von Aliens und anrückenden Militäreinheiten der „Hazardous Environment Combat Unit".

Als sogenannter MacGuffin, also eine Figur, die die Handlung vorantreibt, aber eigentlich keinen speziellen Nutzen besitzt, fungierte der mysteriöse G-Man. Dieser Anzugträger lief Freeman immer wieder über den Weg und weckte im Spieler die Neugierde, den Grund für seine Anwesenheit herauszufinden. Erst zum Ende des Spiels trat der G-Man wirklich in Aktion und klärte einige zurückliegende Geschehnisse auf.

Chaos noch vor dem Start

Doch Ambitionen und Realität gingen bei Valve sowohl in puncto Spieldesign als auch Vermarktung zunächst auseinander. Harrington und Newell fanden keinen Vertriebspartner für *Half-Life*. „Auch wenn die meisten Absagen damals sehr freundlich waren: Einige Publisher dachten wohl, wir seien auf Drogen", beschrieb Gabe Newell später die Kommunikation scherzhaft. Tatsächlich glaubten viele der großen Vertriebe nicht an das ehrgeizige Projekt und befürchteten, dass sich das noch junge Studio überschätzen würde. Ein Freund machte Newell schließlich mit dem Sierra-Gründer Ken Williams bekannt, der gute Kontakte zu Microsoft hatte. Er wusste, dass die Valve-Crew nicht vollkommen wahnsinnig war. Darüber hinaus


Geskriptete Events wie etwa Angriffe auf Außerirdische sorgten in *Half-Life* immer wieder für ein Gefühl der Bedrohung. Zugleich wirkte das Geschehen dadurch lebendig und unberechenbar.

war das Unternehmen sehr daran interessiert, in den blühenden Ego-Shooter-Markt einzusteigen. Und obwohl sich die Wege von Valve und Sierra (später Vivendi) letztlich auf unschöne Weise trennten, war es doch Sierras Mitverdienst, dass *Half-Life* überhaupt auf den Markt kam.

Wie sich im September 1997 herausstellte, waren die Zweifel der anderen Publisher nicht unbegründet. Eigentlich hätte Valve das Spiel noch im genannten Jahr fertigstellen und veröffentlichen sollen, verschob das Projekt allerdings in letzter Minute auf Ende 1998. Damit nicht genug, warf Valve das erste *Half-Life*-Konzept über den Haufen. „Das Spiel war in seiner ersten Version einfach kaputt", führte Newell diesen Punkt kurz und bündig aus. Aus diesem Grund entkernte man alle Levels und startete mit der Entwicklung wieder von vorn. Ein kleines Team baute zu diesem Zweck zunächst einen Level und integrierte dort jedes wichtige Gameplay-Element. Danach analysierte der Rest der Entwickler diesen Abschnitt und erstellte so gemeinsam eine Art Faustformel fürs Leveldesign. Heraus kamen drei Theorien über Motivationsaspekte:

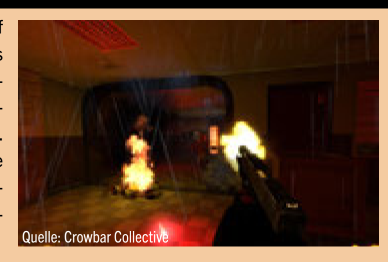
1. In den Levels passiert etwas Spannendes, sobald sich der Spieler bestimmten Schlüsselpunkten nähert. Ein Zeitlimit gibt es aber nicht.
2. Die Aktionen des Spielers haben unmittelbaren Einfluss auf die Levels. Selbst kleinere Veränderungen wie etwa Einschusslöcher in Wänden sind wichtig.
3. Eine Gefahr kündigt sich an und der Spieler muss die Katastrophe verhindern. Scheitert er beim Versuch, ist das allemal spannender als ein einfacher Bildschirmtod.

Diese Vorgaben sollten Teil jedes Levels sein. Doch Valve fand keinen Projektleiter, der allein ge-

HALF-LIFE ALS INSPIRATION FÜR FAN-PROJEKTE

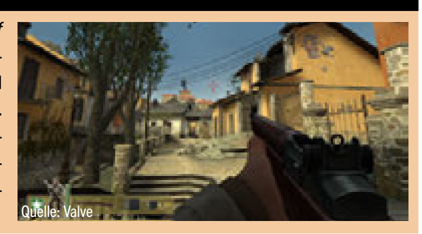
BLACK MESA

Bei *Black Mesa* handelt es sich um eine Total Conversion von *Half-Life* auf Basis der Source-Engine. Die Arbeiten an der Modifikation begannen als Trotzreaktion auf das von Valve veröffentlichte *Half-Life: Source*, das für viele Fans lediglich eine lieblose Neuauflage des Originals war. Das Entwicklerteam besteht aus Freiwilligen um Projektleiter Carlos „cman2K" Montero. Ein erster Trailer erschien bereits 2007. Die erste spielbare Version folgte aber erst 2012 bei Steam Greenlight – darin fehlt jedoch noch der abschließende Xen-Abschnitt. Seit Mai 2015 ist das Spiel im Early-Access-Programm von Steam und soll nun tatsächlich bald fertig sein.


Quelle: Crowbar Collective

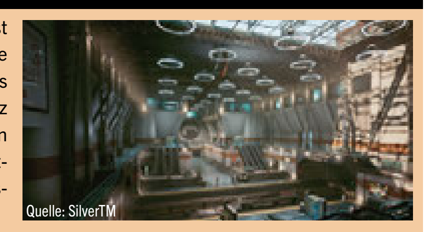
DAY OF DEFEAT

Thematisch erinnert das ursprünglich als Modifikation geplante *Day of Defeat* an *Battlefield 5*. Der im Zweiten Weltkrieg angesiedelte Mehrspieler-Shooter setzt auf aufgabenbasierte Online-Schlachten und sechs Soldatenklassen wie etwa den Grenadier oder die Panzerabwehr. Das Spiel startete im Jahr 2000 als kostenloses Fanprojekt. Jedoch sicherte sich Valve später die Rechte an *Day of Defeat*, heuerte das Entwicklerteam an und veröffentlichte den Shooter 2003 als kostenpflichtige Vollversion.


Quelle: Valve

PROJECT LAMBDA

Project Lambda tritt in die Fußstapfen von *Black Mesa*. Schließlich ist auch der auf Basis der Unreal Engine 4 entwickelte Shooter ein Remake des erfolgreichen Originals. Das russische Studio SilverTM betreut das Projekt. Das Team veröffentlichte bereits die legendäre Introsequenz und beeindruckte mit der tollen Technik. Die Interaktionsmöglichkeiten sind in dieser frühen Version allerdings noch sehr eingeschränkt. Seitdem gab es leider keine weiteren Updates zu dem durchaus hoffnungsvollen Projekt.


Quelle: SilverTM

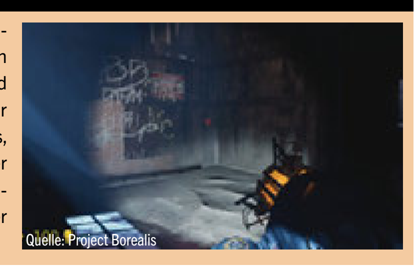
THE FREEMAN CHRONICLES

Wie schwierig manchmal das Umsetzen der eigenen kreativen Ideen ist, zeigt auch *The Freeman Chronicles*. Ursprünglich war diese von dem unabhängigen Team Chariotdrive produzierte Verfilmung der *Half-Life*-Thematik als sechsteilige Kurzserie geplant. Die Finanzierung erfolgte über Crowdfunding-Portale wie Kickstarter und Indiegogo. 2012 erschien der erste Teil unter anderem kostenlos bei Youtube und erst fünf Jahre später die zweite Episode. Die übrigen vier Folgen fehlen noch. Trotzdem sind die bislang erschienenen Teile durchaus sehenswert – und angesichts des kleinen Budgets erstaunlich stimmungs- und effektvoll.


Quelle: Team Chariotdrive

PROJECT BOREALIS

Im August 2017 veröffentlichte Valve-Autor Marc Laidlaw über Twitter mögliche Story-Ideen zu dem nie erschienenen *Half-Life 2: Episode 3*. Angetrieben durch die darin enthaltenen Informationen, fanden sich Fans zusammen und begannen mit der Arbeit. Das sogenannte *Project Borealis* besteht aus über 70 Helfern. Das Team veröffentlicht seitdem spannende Konzept-Artworks, Kostproben des Soundtracks sowie erste Gameplay-Sequenzen. Im Oktober 2018 erschien zudem ein Performance-Test als Download, der frische Eindrücke aus dem verschneiten Ravenholm bringt und den Entwicklern bei der Optimierung des Unreal-Engine-4-basierten Spiels hilft.


Quelle: Project Borealis


Die später auftauchenden Marines besaßen eine eigene KI-Routine. Sie agierten im Team und setzten Granaten ein. In einer Schlüsselsequenz sprengten die Einsatzkräfte zudem Teile der Anlage.


Einer der ikonischsten Momente im Spiel: Frisch in Black Mesa angekommen, schlüpfte Freeman in seinen charakteristischen „Hazardous Environment Suit". Das Abenteuer begann!



Speziell in der Anfangsphase kreierte *Half-Life* ein Gefühl der Hilflosigkeit. Nur mit einem Brecheisen bewaffnet, waren selbst Kämpfe gegen Zombies oder Headcrabs eine Herausforderung.

eignet war, die Umsetzung dieser Design-Entscheidungen zu gewährleisten. Deshalb entstanden die sogenannten „Kabale“: Sechs Mitarbeiter aus allen Bereichen, die an vier Tagen pro Woche jeweils sechs Stunden konferierten. In ihrer Verantwortung lagen etwa das Leveldesign, die Narration und die Einführung bestimmter Gameplay-Elemente. Um Ermüdung zu verhindern, wechselte Valve die Verantwortlichen immer wieder aus. Später bildeten sich auch in den einzelnen Abteilungen Fokusgruppen, die ähnliche Arbeiten vornahmen. Auf diese Weise entstanden ein 200-seitiger Leitfaden über das Gamedesign hinter *Half-Life* sowie ein 30-seitiges Dokument über die mithilfe von Marc Laidlaw entstandene Geschichte.

In der Folge begann schließlich auch das eigentliche Playtesting mit eingeladenen Spielern. Gerade die Puzzles stellten eine große Herausforderung dar, da *Half-Life* über weite Strecken auf das klassische Töte-den-Boss-Schema verzichtete. Viele der Aufgaben erforderten Koordination und integrierten die Physik-Engine, die etwa beim Bau einer Treppe aus Kisten zum Einsatz kam. Die Umgebung diente zudem als Waffe: Zerstörte Dampfrohre erledigten Alien-Unholde problemlos. Und wer erinnert sich nicht an das turmhohe Tentakelbiest, das Gordon Freeman röstete? *Half-Life* nahm in den kommenden Monaten Formen an und erhielt auf der US-Spielemesse E3 im Mai 1998 bereits die ersten Vorschusslorbeeren.

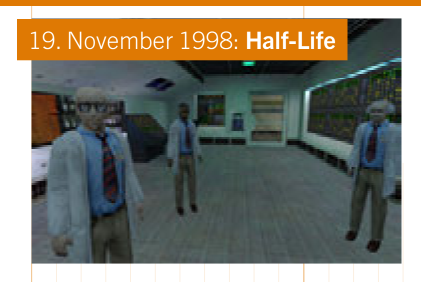
Doch dann geschah die Katastrophe: Drei Monate vor dem geplanten Erscheinen des Spiels stürzte der „Volume Shadow Service“, eine Art Sicherungssystem, ab. Damit gingen weite Teile des bereits fertig zusammengestellten Spiels sowie dessen Backups verloren. Das Ergebnis: Die Entwickler mussten *Half-Life* auf Basis der lokalen Sicherungen der einzelnen Teammitglieder neu zusammensetzen. Wenige Tage vor dem Presswerktermin entfernte das Team noch letzte Fehler im Quellcode. *Half-Life* erschien schließlich am 19. November 1998. Der Grund für die Wichtigkeit dieser Last-Minute-Änderungen und den Hang zur Perfektion: Im Jahr 1998 besaß längst nicht jeder Spieler eine Internetverbindung, die heutzutage gängigen Day-One-Patches waren praktisch unmöglich. Oftmals erhielten die Kunden die Updates noch in Form von CD-ROMs in Spielemagazinen oder mussten sie per Hilfe-Hotline bestellen.

Deutsche Version: Die Sache mit der Kürzung

Half-Life überzeugte, die Kritiker überschlugen sich. Die Spieler rissen den Shooter förmlich aus den Händlerregalen. Das Valve-Werk gilt bis heute als eines der besten Spiele aller Zeiten und als Wegbereiter der Story-Shooter. Allerdings erntete es nicht überall Applaus. In Deutschland landete *Half-Life* auf dem Index, weshalb wenig später eine stark geschnittene Version erschien, die gerade die Feuergefechte mit den Marines ins Groteske verstümmelte. Statt menschlicher Soldaten stürmten plötzlich Roboter die Black-Mesa-Forschungsanlage. Gingen sie zu Boden, floss natürlich kein Blut, sondern Motoröl. Und bei Explosionen hagelte es Bolzen und andere Teile. Ging im Kampf versehentlich ein Unschuldiger drauf, setzte er sich auf den Boden und wartete dort einfach, statt klassisch zu sterben. *Half-Life* und besonders die 1999 daraus hervorgegangene Mehrspieler-Modifikation *Counter-Strike* standen lange Zeit im Zentrum der frühen Killerspiel-Debatten, die Anfang der 2000er infolge des Amoklaufs von Erfurt (2002) entbrannten.

HALF-LIFE: ALLE OFFIZIELLEN SPIELE DER SERIE IM ÜBERBLICK

19. November 1998: **Half-Life**

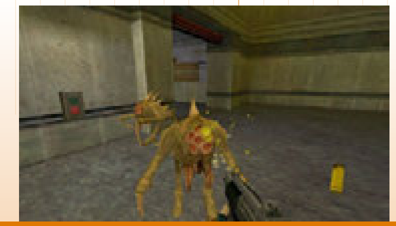




1. Juni 2001: **Half-Life: Blue Shift**

1. Juni 2004: **Half-Life: Source**

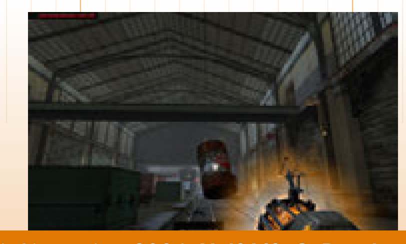




1. November 1999: **Half-Life: Opposing Force**

14. November 2001: **Half-Life: Decay**





1. November 2004: **Half-Life 2: Deathmatch**

Schulter an Schulter: Immer wieder machte man im Spielverlauf Bekanntschaft mit Charakteren, die einen im Kampf unterstützten. Diese spielten zwar keine wichtige Rolle für den Ausgang des Titels, werteten jedoch die Atmosphäre auf.

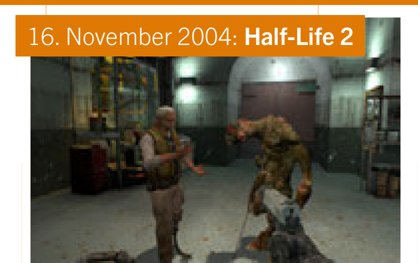
Half-Life blieb in der Uncut-Fassung tatsächlich bis April 2017 auf dem Index und war bis dahin in Deutschland nur inoffiziell erhältlich.

Valves Erbe

Half-Life begründete den Aufstieg von Valve als großes Entwicklerstudio. Für die Serie selbst war es aber lediglich der Anfang: Dank der eifrigen Community entstand um Valve-Produkte ein kompletter Kosmos. Aus *Half-Life* entsprang beispielsweise das bereits erwähnte *Counter-Strike*, das in seiner ursprünglichen Version sicherlich als E-Sport-Vorreiter fungierte. Auf *Half-Life* folgten zudem zwei von Gearbox Software entwickelte Story-Erweiterungen: *Opposing Force* (31. Oktober 1999) und *Blue Shift* (12. Juni 2001), die zeitlich parallel zu den Ereignissen von *Half-Life* angesiedelt sind und das Geschehen jeweils aus den Blickwinkeln anderer Charaktere beleuchten. Zudem erschien mit *Half-Life: Decay* exklusiv für die Playstation 2 ein Koop-Titel, in dem man die Geschehnisse vor dem Zwischenfall in *Black Mesa* aus der Sicht der Wissenschaftlerinnen Gina Cross und Colette Green erlebt. Einen ganz ähnlichen Weg ging das 2004 veröffentlichte *Half-Life 2*. Die Source-Engine diente nach Veröffentlichung des ebenfalls sehr erfolgreichen Spiels immer wieder als Grundlage für populäre Mods wie *Garry's Mod* oder *Black Mesa*.

Allerdings blieb Valve seiner treuen Fangemeinde auch viel schuldig: Nach den *Half-Life 2*-Erweiterungen *Episode One* (2006) und *Episode Two* (2007) war nämlich Schluss. *Half-Life 3* wurde bis heute nie offiziell angekündigt. „Half-Life 3 confirmed" ist inzwischen einer der beliebtesten Spielersprüche überhaupt. Wie es mit dem Franchise weitergeht, steht aktuell noch in den Sternen. Zuletzt machten Gerüchte über ein mögliches Prequel für eine hauseigene Valve-VR-Brille die Runde. Aber egal wie man es dreht und wendet, *Half-Life* war ein Revolutionär unter den Ego-Shootern und ein Vorreiter in Sachen Spieldesign. Es wäre eine Schande, wenn Valve die *Half-Life*-Reihe nicht irgendwann fortsetzen würde. ❑

16. November 2004: **Half-Life 2**

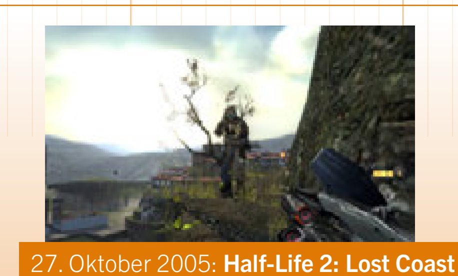




1. Mai 2006: **Half-Life: Deathmatch: Source**

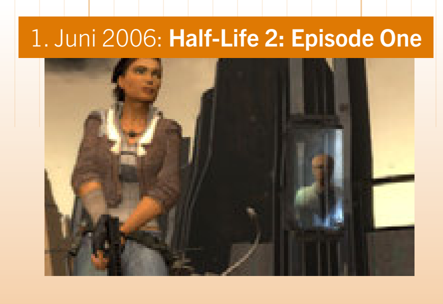
10. Oktober 2007: **Half-Life 2: Episode Two**





27. Oktober 2005: **Half-Life 2: Lost Coast**

1. Juni 2006: **Half-Life 2: Episode One**



Vor 10 Jahren

Ausgabe 01/2009

Von: Ebru Cebeci, Cosima Staneker und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ In der Januar-Ausgabe erkundeten wir in *Fallout 3* das postapokalyptische Washington D.C., philosophierten über die Handlungsorte von Spielen und machten in *Grand Theft Auto 4* Liberty City unsicher.

Das Endzeit-Rollenspiel

Die Apokalypse hat noch nie so viel Spaß bereitet!



Fallout 3 begeisterte mit einer bunten Umgebung, viel Action und spektakulär inszenierten Sequenzen.

Ganze 50 Stunden testete unser Redakteur Felix Schütz *Fallout 3* – und am liebsten hätte er noch zusätzlich 50 Stunden drangehängt, wollte unser Rollenspiel-Experte doch unbedingt jede Kleinigkeit sehen und erleben. Genau diese Liebe zum Detail ermöglichte am Ende auch die glanzreiche Wertung von 90. In seinem Test wusste Felix gar nicht, was er als Erstes loben sollte: das tolle Setting, die clevere Story, die gut vertonten Dialoge oder die fordernden Kämpfe? Zeile um Zeile schwärmte er über all die gelungenen Aspekte des Spiels. Am Ende entschied sich Felix sogar noch, dem Tutorial ein paar bewundernde Worte zu widmen, etwas, das wirklich nur selten passiert. Da war es schon eigentlich ein Wunder, dass unser Autor die Animationen der NPCs und die verpixelten Texturen bemängelte. Auch die grau-blaue Landschaft war ihm am Ende zu trüb. Alles in allem hielt unser Redakteur *Fallout 3* für einen würdigen und gelungenen Nachfolger einer erfolgreichen Reihe. Zehn Jahre später kann sich der neue Ableger des postapokalyptischen Rollenspiels nicht ganz so gut behaupten. *Fallout 76* schnitt bei Kritikern nicht sonderlich gut ab und Fans der Reihe waren maßlos enttäuscht. Unter anderem soll sich das Online-Endzeit-Rollenspiel wie eine Beta-Version spielen und sich so anfühlen wie ein unvollständiges Spiel. In unserem ausführlichen Test auf Seite 56 erfahrt ihr mehr zum Online-Endzeit-Rollenspiel.

Zu Ehren der Branche

2008 fand die erste Verleihung des BÄM! statt



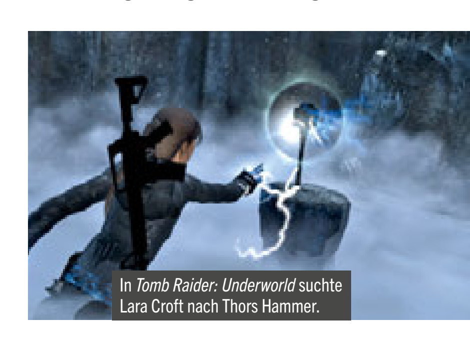
Hier stehen sie, die stolzen Gewinner des damaligen Abends. Insbesondere Activision Blizzard räumte im November 2008 ab. Heute sieht das anders aus.

Die Computec Media Group verlegt nicht nur (unter anderem) die PC Games, sondern vergibt auch Deutschlands größten Publikumspreis für Computerspiele! Am 6. November 2008 wurde der sogenannte BÄM! zum allerersten Mal in Köln verliehen. In der Ausgabe 01/2009 ließ Christian Schlütter das Event sogleich Revue passieren. Mit Ausnahme der „Innovation 2008“ hatten unsere Leser die Preisträger der acht Kategorien „Kopf“, „Party“, „Weltenbummler“, „Intelligenz“, „Adrenalin“, „Teamgeist“, „Klang“ und „Atmosphäre“ vorab per Online-Abstimmung gewählt. Mit drei Siegen war Activision Blizzard der klare Gewinner des Abends, die Titel *Call of Duty 4: Modern Warfare* sowie *Grand Theft Auto 4* machten mit jeweils zwei Preisen ebenfalls eine gute Figur. Nach der Verleihung wurde mit Monrose, Kool Savas, Smudo und Gina-Lisa Lohfink gefeiert. Die Sieger des BÄM! 2018 findet ihr hier: www.bamaward.de.

Making of a Tomb Raider

Von der Unterwelt zum Weltuntergang

Lara Croft fährt mit ihrem Motorrad durch eine Tempelanlage aus der Maya-Zeit. Ein Szenario, über welches sich unser Redakteur Sebastian Weber in seinem Test in der 01/2009-Ausgabe der PC Games nur beklagen konnte. Die Spritztour durch Mexiko konnte ihm zwar gestohlen bleiben, doch die Handlung und Laras Agilität überzeugten ihn genug, um dem Spiel am Ende eine ordentliche Wertung zu geben. Zehn Jahre später reist die Grabräuberin wieder nach Mexiko, doch etwas hat sich verändert. Denn das ist nicht die Archäologin, die wir aus den älteren Teilen kennen und schätzen, sondern eine jüngere, etwas unerfahrene Lara Croft. Seit Square Enix im Jahr 2009 das Entwicklerstudio Eidos aufgekauft hat, beschäftigt sich die Reihe mit der Entstehungsgeschichte des Tomb Raiders. Im Reboot entwickelt sich Lara Croft von einer zierlichen Abenteurerin in eine wahre Kämpfernatur. Im letzten Teil der Trilogie *Shadow of the Tomb Raider* düst Lara allerdings nicht mit ihrer Maschine durch mexikanische Tempel oder sucht nach Thors Hammer, sondern muss die Welt vor dem bevorstehenden Untergang bewahren. Diese erfrischende Neuauflage erhielt in der Oktober-Ausgabe dieses Jahres eine großartige 90er-Wertung.

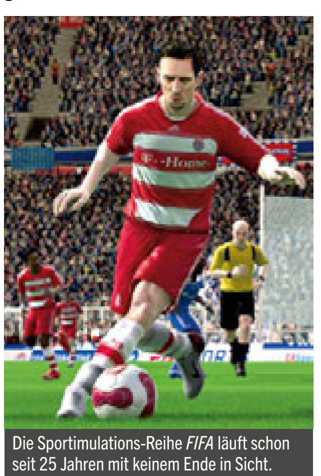


In *Tomb Raider: Underworld* suchte Lara Croft nach Thors Hammer.

Noch ein neuer Teil?

Wenn Einzeltitel zu einer Spielereihe werden

Vor zehn Jahren beschäftigte sich unser Redakteur Christian Schlütter mit dem Thema Fortsetzungen und meinte, es sei ein zweischneidiges Schwert. Christian war der Überzeugung, dass Fans weitere Teile zu ihren Lieblingsspielen erwarten. Als Beispiel nannte er die *Diablo*-Fangemeinde und ihre damaligen Versuche, aus jeder noch so kleinsten Aussage Informationen zu *Diablo 3* zu filtern. Auf der anderen Seite sollen sich Kritiker und auch Spieler über die fehlende Innovation bei Fortsetzungen beklagt haben. Laut Christians Theorie lief sich eine Reihe mit vielen Teilen schlussendlich zu Tode. Oftmals sollten Studios intern schon entschieden haben, welcher Titel nun zur Serie verarbeitet wird. Doch unser Autor meinte, dass sich diese Titel meist nicht gegen etablierte Reihen durchsetzen können. Christian erklärte weiter, dass der Serienwahn nicht aus einfacher Geldgier entstanden sei. Es hänge oft daran, dass große Publisher zu Aktiengesellschaften geworden waren und deshalb unter Druck standen, mehr Gewinne zu erzielen. Spielereihen sollten mit mäßigen Kosten und schnellen Einnahmen diesem Druck entgegenkommen und gewinnbringend als Marken etabliert werden. Zum Schluss stellte Christian die Frage, ob sich Entwickler in der Zukunft mehr trauen oder ob sie weiter auf den Erfolg von Serien setzen werden. Durch Ersteres sollten sich Spiele als kreatives Medium in der Unterhaltungslandschaft gegen Film und Fernsehen bewähren. Doch es wird auch ein Jahrzehnt später immer noch auf Reihen, Remakes und Reboots gesetzt.



Die Sportimulations-Reihe *FIFA* läuft schon seit 25 Jahren mit keinem Ende in Sicht.



An Offer I Can't Refuse

Niko Bellic schlägt sich durch Liberty City.

Unser Redakteur Sebastian Weber kam in seinem Test zu *Grand Theft Auto 4* in der Januar-Ausgabe 2009 gar nicht mehr aus dem Schwärmen heraus. All seine Erwartungen wurden übertrumpft. Unser Autor war so überzeugt von dem neuen Gangstertitel aus dem Hause Rockstar, dass er einen ganzen Absatz lang den möglichen Freizeitaktivitäten im Spiel widmete und sogar die Vielfalt der Kleidungsstücke bewunderte. Doch kein Spiel ist ohne Fehler, denn Sebastian meckerte kurz wegen der gewöhnungsbedürftigen Fahrzeugsteuerung und der teilweise zu einfachen Schießsequenzen. Nichtsdestotrotz hatte sich das Warten auf die PC-Version gelohnt. Aber nicht nur er war völlig begeistert von *GTA 4*, sondern auch der Rest der Welt, denn der Titel hatte sich schneller verkauft als jedes Unterhaltungsprodukt zuvor. Nun sind zehn Jahre vergangen und Rockstars Erfolgsserie bleibt bestehen: *Red Dead Redemption 2*, welches Ende Oktober erschien, brachte dem Entwicklerstudio in den ersten drei Tagen nach Release satte 725 Millionen US-Dollar ein. Kein Wunder, denn dieser Titel wurde nicht nur heiß ersehnt, sondern sowohl von Kritikern als auch von Fans nur so mit Lob überhäuft. Unsere Playstation-Kollegen der play⁴ schlossen sich der Begeisterung an und verliehen dem gigantischen Abenteuer aus dem Wilden Westen eine Spielspaßwertung von 95 sowie einen Gold Award.

Wo Spiele spielen …

Wenn die Realität in Liberty City und Co. Einzug hält

Wieso schießen wir in *Call of Duty* unsere Gegner bevorzugt in Europa über den Haufen? Weshalb eignen sich ländliche Gegenden so hervorragend für richtig gruslige Horrorschocker? Und warum ist im digitalen Australien und Südamerika eigentlich ziemlich tote Hose? Mit diesen Fragen beschäftigte sich unser Redakteur Christian Schlütter in der damaligen Januar-Ausgabe der PC Games.

Laut Herrn Schlütter lag die Erklärung eigentlich auf der Hand: Nebst den Film- und Fernsehschaffenden würden sich selbstverständlich auch Spieleentwickler bei der Wahl ihres Handlungsorts an der realen Welt orientieren und historische Gegebenheiten zum Vorbild nehmen. So sei es zwar kaum verwunderlich, dass die ersten *Call of Duty*-Teile den Zweiten Weltkrieg in den Fokus genommen hätten, andererseits entspreche das nukleare Setting in *Modern Warfare* dem aktuellen Zeitgeist.

Einen weiteren Grund sah Christian in der Herkunft der Entwickler. So habe sich etwa das Kiewsche Studio GSC Gamesworld in *S.T.A.L.K.E.R.* mit dem Super-GAU in Tschernobyl beschäftigt. Überdies habe die Wahl des Schauplatzes nicht selten eine psychologische Komponente. So vermittle das weite, dunkle Weltall etwa die Angst vor dem Ungewissen, während die kahle Stadt als Symbol für die Entfremdung der modernen Gesellschaft stehe.

Die Brooklyn Bridge in New York City eignet sich prima als ästhetische Kulisse – auch in Liberty City in *GTA 4*.

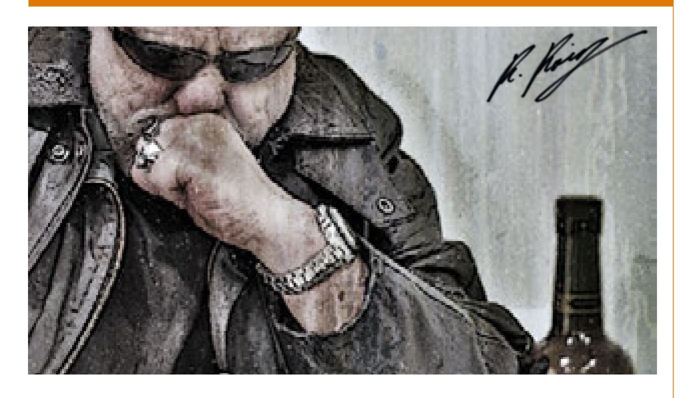


Insgesamt hatte unser ehemaliger Redakteur zwar den Eindruck, dass die Heimatareale der Spieleindustrie – Europa und Nordamerika – zwar noch immer einen Großteil der Schauplätze ausmachten, Titel wie *Just Cause 2* und *Crysis* gaben jedoch einen frischen Einblick in Südostasien und Ozeanien. Mit *Far Cry 2* und *Resident Evil 5* war schließlich sogar der eher bislang für Spiele unpopuläre afrikanische Kontinent ins Visier der Entwickler geraten.

An Christians Beobachtungen hat sich bis dato nicht viel verändert. Zwar sorgen insbesondere Indie-Studios für einen Einblick in andere, „reale" Welten, ein *GTA* außerhalb der USA kann sich aber wahrscheinlich kaum jemand vorstellen. Dass sich die Bandbreite der Spielorte trotz allem im Allgemeinen weiter auffächert, können wir auch nach zehn Jahren noch unterschreiben.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ihr haltet die erste PC Games des Jahres 2019 in den Händen. Das schreit geradezu danach, an dieser Stelle einen persönlichen Rückblick auf das vergangene Jahr zu werfen.“

„Du kannst in deinen Kolumnen immer nur meckern“, warf mir eine Kollegin vor, die mir beim Schreiben dieser Zeilen über die Schulter sah. Das stimmt gar nicht! Ich kann auch prima nörgeln, mosern, quengeln und vor allem granteln.

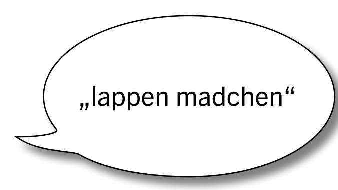
Aber ich scheue keine Herausforderung – hier ist er: mein durchweg positiver (!), nörgelloser Jahresrückblick (ein leichtes Kribbeln im Nacken ignoriere ich):

In meinem Garten, wobei „Garten“ ein sehr euphemistischer Begriff für die nahezu unkontrollierte Ansammlung von allerlei Grünzeug ist, fanden sich dieses Jahr jede Menge Hummeln ein. Ich mag die putzigen Kerlchen, nicht zuletzt, weil sie so entspannt und friedlich sind im Gegensatz zum Wespengesindel. Was war sonst noch positiv? Das ausgestorbene, nördliche Breitmaulnashorn konnte geklont werden (was mich eher weniger betrifft) und Bibis-Beauty-Palace hat inzwischen mehr als sechs Millionen Zuschauer – ein kausaler Zusammenhang besteht hier vermutlich nicht. Jetzt ist mir dann doch ein wenig schlecht. Wer hätte gedacht, dass das positive Schreiben derartige Wallungen im Magen-Darm-Trakt erzeugen kann? Und wenn wir grad beim Magen-Darm-Trakt sind: Die Klospülungen müssen reguliert werden, meint die EU. Künftig dürfen die Bürger nicht mehr als 6 Liter pro Spülung verwenden. Positiv daran ist, dass zunächst auf Kontrollen verzichtet wird. Meine Hände zittern vor Begeisterung. Mein Zahnfleisch blutet.

Humor kam im vergangenem Jahr auch von ungewohnter Seite. Das Flugzeug, welches unsere Kanzlerin zum G-20-Gipfel bringen sollte, hatte eine Panne. Ich war verblüfft, dass die Bundeswehr auf die Schnelle kein zweites Flugzeug auftreiben konnte. Und so kam es, dass unser aller Kanzlerin mit einer Linienmaschine (!) und erheblicher Verspätung anreiste. Auf der Webseite von Iberia werden Businessclass-Tickets für die einfache Strecke nach Buenos Aires für rund 3.000 Euro pro Sitz offeriert, was vermutlich auch noch preiswerter als die ursprüngliche Planung gewesen sein dürfte. Mein Humor ist schräg – ich fand die Geschichte lustig und bei Iberia lachen Sie vermutlich noch heute. Nervig sind nur meine knirschenden Zähne, gegen die ich momentan nichts unternehmen kann.

Ach ja, der Flughafen BER wurde wieder zum Flughafen mit den wenigsten Abgasen gewählt. Das ist dann auch der Moment, an dem ich das Experiment aus gesundheitlichen Gründen abbrechen muss. Meine nächste 100 % positive Kolumne schreibe ich erst, wenn meine japanische Schrei-Vase geliefert wurde. Googelt einfach danach – es lohnt sich!

Spamedy



my awesome pen-friend.

Ich bin eine bescheidene und lappen madchen das ist suchen true und aufrichtig fuhlen tiefe Fur ichgro?te im menge oder der grad einflussreich sache im brio ist, dass ich liebhaber, Ich show a recht lifestyle Ich begehren zu realisieren mitarbeiter im leben, mit denen wir schon und noch praktisch Ich bin ein romantische madchen hamburg gelb und ich bin sicher, dass zufrieden mein mann wird ewig top mit mir.

Viel Erfolg Olga

Ich habe leider nicht die geringste Ahnung, was meine imaginäre Brieffreundin Olga mir mit ihrer Mail eigentlich mitteilen wollte. Und obwohl es mich schon sehr gereizt hätte, zu erfahren, was ich mir unter „lappen madchen“ vorzustellen habe, habe ich dennoch darauf verzichtet, dem Link zu folgen.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Two of us

„das genervte Suchen“

Hallo Herr Rosshirt,

ich habe verstanden, dass es zurzeit keinen Fehler des Monats gibt. In Ihrer Rumpelkammer begründeten Sie die Rubrik „Mobile Games“ damit, dass jeder PC-User ein Smartphone besitze. Ich nicht. Und ich kenne mindestens eine PC-Userin, die wie ich auch ein Tastentelefon aus neuerer Produktion benutzt. Nun erkenne ich an, dass das Smartphone zur gesellschaftlichen Normalität gehört wie das genervte Suchen meiner Kollegen nach ihrem Ladekabel, sobald sie das Büro betreten, und die an mehreren strategischen Steckdosen verteilten Ladegeräte innerhalb einer Wohnung. Ich weiß, dass ein wegen leerem Akku unterbrochenes Telefonat so normal ist wie Essen und Schlafen. Da mein Telefon aber weder Staunen noch Schrecken hervorruft, muss es auch noch zur Normalität gehören. Wenngleich ich also vermute, dass Ihre Begründung grundweg falsch ist, korrigiere ich sie hiermit auf: Jeder PC-User besitzt ein Smartphone – bis auf zwei.

mit freundlichem Gruß: Karsten

Ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, unterstelle ich Ihnen jedoch bezüglich der Sache mit den Ladekabeln ein leichtes Maß an Voreingenommenheit. Hier rennt nie jemand herum auf der Suche nach einem Ladekabel (na ja, fast nie …), mein persönliches Smartphone, ich nenne es „Wischbrettl“, muss jeden zweiten Tag ans Stromnetz, obwohl es benutzt wird – und ich hatte bisher noch nie auch nur einen einzigen Gesprächsabbruch, der durch eklatanten Strommangel eines Gesprächsteilnehmers hervorgerufen wurde.

Aber sie sind beileibe nicht nur zwei! Mein bester Freund, mit dem ich schon befreundet war, ehe wir in den Kindergarten kamen, weigert sich ebenfalls, die Segnungen der modernen Technik anzunehmen. Sein aktuelles Handy wurde vor Jahren für vier Euro auf dem Flohmarkt erworben und genügt noch heute seinen Anforderungen an mobile Kommunikation. Internet ist für ihn ein Hype, der bald vorüber sein wird, und das alte Notebook, welches ich ihm überlassen hatte (er spielt gelegentlich damit), dient die meiste Zeit als Schlafplatz für die Katze, weil es so schön warm wird, wenn es am Strom hängt. Dennoch verbringen wir nach wie vor mindestens einen Tag pro Woche zusammen und haben bisher nie gestritten, obwohl sich unsere Lebensweisen doch arg unterscheiden. Seine Art zu leben ist sehr viel entspannter als meine. Er

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Die kleinste Geschirrspülmaschine der Welt

Keinen Platz oder kein Geld für eine Geschirrspülmaschine? Trotzdem keine Lust, den Schmodder mit der Hand zu entfernen? Aus dem fernen Asien kommt Abhilfe. Handspülen für Faule! Der elektrische Hand-Geschirrspüler ist mit zwei flexiblen Armen versehen, welche sich individuell um das jeweilige Geschirr schlingen und es festhalten. Darum herum sind Rollen und Bürsten angebracht, welche dann den Rest der Arbeit erledigen. Das Ding hat einen Modus für Geschirr und einen für Besteck und sieht aus, als ob Tchibo ein Teil für die Transformers entworfen hätte. Mit Schwamm und Lappen wäre man wahrscheinlich eh schneller, aber echte Nerds ignorieren das. https://de.aliexpress.com



Bildquelle: aliexpress.com

hat viel mehr freie Zeit als ich und viel weniger Unkosten. Dafür kann ich Filme streamen und Dateien in der Cloud lagern. Er ist somit zweifellos der Dritte im Bunde. Aber bei allem Verständnis und aller Sympathie: Alle drei seid ihr eine Randgruppe – keine Zielgruppe.

Üppig

„zwei Thesen“

Hallo Rainer,

bei der Lektüre der Rumpelkammer in Ausgabe 11/18 wanderten meine Augenbrauen beim letzten Satz Deiner Antwort zum Leserbrief von Moritz („Zukunft“) erstaunt nach oben. Da wird von der Erwartung einer üppigen Rente geschrieben. Ich erinnere mich an Zeiten, da hast Du in der Rumpelkammer die finanzielle Vergütung Deiner Arbeitsleistung als gehalt bezeichnet und wegen ihres Umfangs bewusst auf Großschreibung verzichtet. Jetzt lese ich von „üppiger Rente“. Dazu habe ich zwei Thesen. Entweder wird durch die Schreibweise bewusst eine selbsterfüllende Prophezeihung provoziert oder die Dinge haben sich seit der Zeit des gehalts sehr zu Deinen Gunsten entwickelt. Sollte Ersteres zutreffen, empfehle ich die Schreibweise „ÜPPIGE RENTE“. Sollte Zweiteres zutreffen, so freue ich mich für Dich. Anscheinend verdient der Rossi endlich so viel wie er verdient. Ich erinnere mich übrigens nur deswegen so genau an das gehalt, weil ich damals wegen meines taschengelds darauf angewiesen war, die PCG in der örtlichen Stadtbücherei auszuleihen.

Schöne Grüße aus Bamberg: Tobias

Falls es dich beruhigt, ich schreibe nach wie vor „gehalt“, wenn es um die Entlohnung meiner Tätigkeit geht. Es gab bislang ja auch keinen Anlass, diese Schreibweise zu überdenken. Wenn dir die Ironie im Begriff „üppige Rente“ nicht aufgefallen sein sollte, hab ich aber all die Jahre, in denen wir zusammen geschrieben und gelesen haben, etwas falsch gemacht.

Natürlich könnte man auch den Begriff „üppig“ genauer definieren. Fängt die üppige Rente da an, wo sie zu hoch für irgendwelche Zuschüsse ist? Nicht unüblich ist es auch, aus einer rente durch Ortswechsel eine Rente zu machen und Bulgarien soll ja angeblich sehr schön sein. Allerdings habe ich mir mangels Dringlichkeit noch keine konkreteren Gedanken dazu gemacht. Wie ist eigentlich die Küche in Bulgarien?

Braun?

„so schnell wie möglich“

Hallo Rossi, wie geht es Dir?

Normalerweise lese ich Deine Leserbriefseiten voller Freude und Genuss. Dieses Mal war es leider kein so prickelnder Lesespaß. Ich möchte mich zum Leserbrief von Ronald Weißig äußern: Ich habe mich sehr über den Leserbrief geärgert. Vor allem darüber, dass er so abgedruckt wurde. Es geht mir spezifisch um eine Formulierung: „Da ich nun im braunen und abgehängten Sachsen gut und gerne lebe, …“ Ich habe lange überlegt, ob diese Zeilen als Satire durchgehen, da der Humor in Deiner Rumpelkammer sonst auch etwas bissig ist. Im Falle des von W. angesprochenen Interneтanschlusses ist das Satire, weil wir in Sachsen dahingehend wirklich eines der Schlusslichter sind. Aber wir sind weder braun noch abgehängt! Denn die oben zitierte Formulierung ist aus meiner Sicht eine (korrekt nach Duden definierte) oberflächliche Diffamierung von knapp 4,1 Millionen Menschen, die auf einem begrenzten Areal leben. Und so was hat in einer kompetenten Fachzeitschrift wie der Euren NICHTS zu suchen! Da ich als zahlender Kunde die Hauptrolle spiele und Du bereit bist, bis auf Ausziehen alles für die Leser zu machen (ich hoffe, das ist jetzt keine Satire von Dir gewesen), bitte ich Dich höflichst darum, zukünftig auf (u.a. politische) Formulierungen zu verzichten, die Menschengruppen in ein ungesundes Bild rücken. (Wenn man beim Lesen die Passage „abgehängten und braunen“ weglässt, kriegt der ganze Satz eine richtig positive Wirkung, ohne zu anbiedernd zu wirken.) Abschließend möchte ich Dir noch für Deine Arbeit danken und würde mich über ein kleines Statement Deinerseits freuen, sofern Du die Zeit findest.

Mit lieben Grüßen aus dem im Herzen warmen und freundlichen Ostsachsen:

Thomas Pusch

Entschuldige bitte, dass ich deinen Leserbrief erheblich kürzen musste. Aber sonst hätte er keine Chance gehabt, hier zu erscheinen. Ich habe mein Bestes getan, den Inhalt dabei nicht zu verfälschen.

Natürlich hast du mir nicht unterstellt, dass dieser Satz von mir bestätigt wurde. Ich war mehrmals in Dresden und das einzige Braune, was mir untergekommen ist, war ein Schnitzel.

Dem Schreiber des besagten Briefes hab ich die Bezeichnung durchgehen lassen, da es sich für mich wirklich wie eine ironische Bemerkung las, zumal der Schreiber ja selbst aus der Region stammt. Ich bin bekennender, leidenschaftlicher Bayer, was mich ja auch nicht daran hindert, mich über Bayern lustig zu machen. Verstehe mich jetzt bitte nicht falsch, aber manchmal denke ich schon wehmütig an die Zeiten zurück, in denen man Wörter noch nicht auf Goldwaagen legte und eine Bemerkung auch mal geschmacklos sein durfte. Immer politisch korrekt zu sein, kann manchmal recht anstrengend sein und, wie du bemerkt hast, auch bisweilen schiefgehen. Werte dies nicht als Ausrede. Ich hab nichts dergleichen vor. Ich gebe dir uneingeschränkt recht, entschuldige mich in aller Form bei allen Sachsen und gelobe Besserung.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Ace samt „Promi“ auf der Retrobörse Saar.


Carsten im Umzugsstress.



Thomas samt Sohn beim Videogames Live Konzert.

Rossis Speisekammer

Heute: Bratwurst DeLuxe

Foto: @Adobe Stock / Carmen 56

Wir brauchen:

- 4 Bratwürste
- 1 Zwiebel, Butter
- ca. 70 g geriebenen Käse
- 1 EL Schnittlauch (gehackt)
- 2 EL Crème fraîche
- 4 Scheiben Frühstücksspeck

Wir schneiden die Bratwürste der Länge nach ein, sodass sie gerade nicht auseinanderfallen. Die Zwiebel wird geschält und in kleine Würfel geschnitten. Nun erhitzen wir die Butter in einer Pfanne und braten die Würste kurz und scharf an. Sie sollen nur Farbe bekommen und nicht durchgebraten werden. Dann fischen wir sie aus der Pfanne und legen sie zur Seite. In die Pfanne kommt jetzt die Zwiebel, die wir glasig dünsten. Wenn alles abgekühlt ist, vermischen wir die Crème fraîche mit der Zwiebel, dem Käse und dem Schnittlauch, mit Pfeffer und Salz alles etwas nachwürzen.

Diese Masse streichen wir auf die Würste, klappen sie zusammen und umwickeln jede Wurst mit einer Scheibe Speck. In einer feuerfesten Form kommen die Würste dann in den Backofen. Bei 180 Grad für ca. 20 Minuten, bis der Speck knusprig ist. Fertig!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



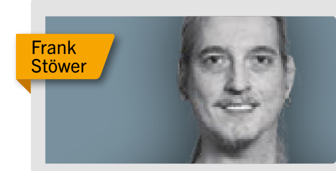
Radeon RX 590: **Hattrick**

AMD füllt die Lücke im Preisbereich zwischen 250 und 300 Euro mit „Polaris 3.0", der Radeon RX 590. Wir vergleichen drei Designs.

Seite 98



Ist E-Sport echter Sport? Ich sage ja!



Frank Stöwer

In der letzten Novemberwoche 2018 sorgte der hessische Innenminister Peter Beuth bei einer Rede anlässlich des Darmstädter Turn- und Sportkongresses 2018 für mächtig Aufregung. Als er gefragt wurde, wie viel E-Sport mit Sport zu tun habe, äußerte sich Beuth sehr kritisch zum Thema und meinte, dass E-Sport „nichts mit Sport zu tun" habe und man diesen Begriff „ausradieren" müsse. Einerseits finde ich, dass sich der Herrr Minister mit dem Wort „ausradieren" aufgrund dessen negativer Konnotation einen dicken stilistischen Fehltritt geleistet hat. Andererseits bin ich der Meinung, dass der Begriff E-Sports für das professionelle und kompetitive Spielen am Computer völlig berechtigt ist, denn es handelt sich schon um eine Tätigkeit, die der von Profi-Sportlern nahekommt. Okay, die Bewegung bleibt beim Spielen mit Maus und Tastatur weitestgehend auf der Strecke, dafür sind Konzentration, Taktik, Teamdenken sowie die absolute Beherrschung der Eingabegeräte gefordert und werden auch auf höchstem Niveau praktiziert. Dafür muss der E-Sportler genauso trainieren wie ein regulärer professioneller Sportsmann. Warum sich Herr Beuth an dem Begriff stört, verstehe ich überhaupt nicht und die Argumentation, dass die Jugendlichen lieber „regulären" Sport im Verein treiben sollten, klingt für mich alles andere als überzeugend.

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



EINSTEIGER-PC

€ 751,-

Seite: 95



MITTELKLASSE-PC

€ 1.263,-

Seite: 96



HIGH-END-PC

€ 2.421,-

Seite: 97


Landwirtschafts-
Simulator 19 Server
SERVER
IM ERSTEN
MONAT
0,99
EURO
PC DVD
Landwirtschafts-
Simulator 19
GIANTS
20%
GAMESPLANET.com
-Rabatt
für dich und
3 Freunde*
4NETPLAYERS.DE
• Gameserver • Teamspeakserver •
Ein Produkt der
CMG
Computec Media Group

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: ... 94 Euro

ALTERNATIVE

Intels Alternative wäre der mit **133 Euro** deutlich teurere **Core i3-8100** (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler).

ALTERNATIVE

Wählt ihr den **Core i3-8100** als Leistungszentrale eures Spielerechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** wäre das **Asrock H370M Pro4** für **91 Euro**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... MSI Radeon RX 570 Armor 8G OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.268 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/170 Euro

ALTERNATIVE

Wer eine Nvidia-Karte im PC möchte, dem empfehlen wir die **GTX 1050 Ti**, zum Beispiel die **EVGA Geforce GTX 1050 Ti SC Gaming** für **170 Euro.** Die Karte ist der **RX 570** jedoch bei der Spieleleistung unterlegen und verfügt nur über **4 GB VRAM**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB ... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/127 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Samsung SSD 860 Evo/ ... Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 500 GByte/ ... 3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/75 Euro/71 Euro

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1 (1), M.2/M-Key (2)/77 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

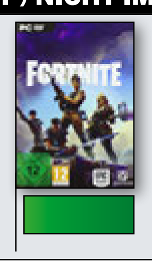
Gehäuse: .... Sharkoon M25 Silent PCGH-Edition (Dämmung ... 1 × 140-mm-/1 × 120-mm-Lüfter mitgel.) (60 Euro)
Netzteil: .... XFX TS Gold Series 550W (67 Euro)
Laufwerk: ..... LG Electronics GH24NSD1, DVD-R (10 Euro)

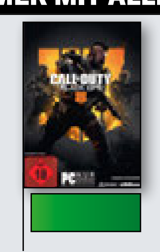
EINSTEIGER-PC

€ 751,-

60 FPS (1080P) NICHT IMMER MIT ALLEN DETAILS


Hohe Details






Hohe Details

Dank R3 2200G und der RX 570 mit 8 GByte Speicher ist euch bei zwei Titeln die optimale Full-HD-Optik mit 60 Fps und mehr sicher. Bei *AC: Odyssey* und *Battlefield 5* müsst ihr Details reduzieren.



CPU

Hersteller/Modell: ......Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: .... 225 Euro

ALTERNATIVE

Ein **AMD-Sechskerner** mit vergleichbarer Leistung ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **205 Euro.** Bei Anwendungen liegt der **R5 2600X** dank **12 Threads** sogar vor dem **Core i5-8400**, in **Spielen** fällt er allerdings zurück.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....XFX Radeon RX 590 Fatboy
Chip-/Speichertakt: ..... 1.469 (1.580 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/259 Euro

ALTERNATIVE

Eine **Nvida-GPU** mit **vergleichbarer Leistung** wäre die **Zotac Geforce GTX 1060 AMP! Edition (223 Euro)**. Die verfügt nur über **6 GB VRAM**, das kann bei *CoD: Black Ops 4* zum Problem werden.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock Z370 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ...... ATX/So 1151 (Z370)
Zahl Steckplätze/Preis: . . 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E .... 3.0 x1(3), m.2 (3)/159 Euro

ALTERNATIVE

Nutzt ihr AMDs **Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, wäre das **Asrock X470 Master SLI (138 Euro)** eine empfehlenswerte **Platine** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots, zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 DIMM Kit 16GB .... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/127 Euro

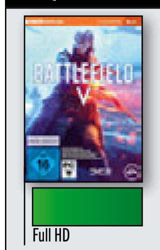
SSD/HDD

Hersteller/Modell: .. Crucial MX500 (CT1000MX500SSD1)/ ....Western Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ ....4.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/133 Euro/119 Euro

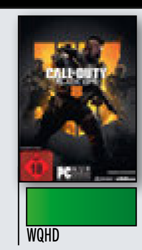
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Fractal Design Define R6 (Glasseitenteil, ... Dämmung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/130 Euro
Netzteil: ....Seasonic Focus+ Gold 550 W (82 Euro)
Laufwerk: ....LG GP57ES40 (USB 2.0, DVD-R 8x) (29 Euro)

WQHD LÄUFT NUR MIT DETAILREDUKTION FLÜSSIG


Full HD


WQHD hohe Details


WQHD


WQHD (hohe Details)

Seid ihr mit der Full-HD-Auflösung zufrieden, laufen die Testspiele dank der RX 590 mit mindestens 60 Fps. Wollt ihr jedoch die Auflösung auf 2.560 × 1.440 Pixel erhöhen, kommt ihr für Fps-Raten um die 60 Fps um eine Detailreduktion nicht herum. Einzig beim Blackout-Modus von *CoD: Black Ops 4* ist diese Maßnahme nicht notwendig.



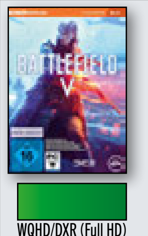
HIGH-END-PC

€ 2.421,-

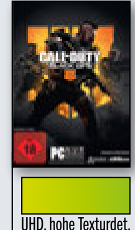
Die Geforce RTX 2070 garantiert bei einem Großteil der aktuellen Spiele-Blockbuster ruckelfreien Spielspaß mit WQHD-Auflösung und 60 Fps. Wer allerdings auf eine UHD-Auflösung (3.820 × 2.160 Pixel) nicht verzichten will, benötigt eine RTX 2080 (Ti). In *Battlefield* 5 reicht die RTX 2070 sogar für die Raytracing-Optik in 1080p.

SPIELEN IN WQHD KEIN PROBLEM

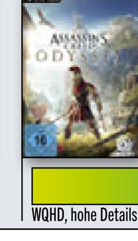
- Wenn euch 30 Fps reichen, spielt ihr *Assassin's Creed: Odyssey* in UHD (WQHD-Auflösung: 52 Fps).
- Da *CoD: Black Ops 4* mehr als 8 GB VRAM benötigt, müsst ihr in WQHD Texturdetails reduzieren.
- In *BF 5* erzielt die RTX 2070 in WQHD/UHD 87/51 Fps. Mit Raytracing sind es 60 Fps bei Full HD.



WQHD/DXR (Full HD)



UHD, hohe Texturdet.



WQHD, hohe Details

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 2700X + EKL Alpenföhn Matterhorn Pure
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... **317 Euro** + **34 Euro**

ALTERNATIVE

Da **Intel** die **CPU-Preise** auch für das Weihnachtsgeschäft nicht reduziert, ist der **Core i7-8700K** mit **420 Euro (ohne Kühler)** immer noch zu teuer. Der Achtkerner ist zwar flotter als der **R5 2700X**, die **116 Euro Aufpreis** lohnen aber nicht.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Gigabyte RTX 2070 Gaming OC 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.740 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**587 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs RTX-2070-Konkurrent ist momentan noch die **Radeon Vega 64**. Die bietet eine ähnliche Spieleleistung, benötigt aber mehr Strom und beherrscht kein **Raytracing**. Ein empfehlenswertes Modell ist die **Asus RX Vega 64 Strix 08G (449 Euro)**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X470 Gaming 7 WIFI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2)/**237 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i7-8700K** als Rechenzentrale eures PCs, benötigt ihr eine Sockel-1151-Hauptplatine wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **179 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical Tracer RGB Kit 32GB (BLT4C8G4D30BET4K)
Kapazität/Standard: . . . 4 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**320 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Cooler Master Mastercase SL600M (ein Glasseitenteil, 2 ×200-mm-Lüfter mitgel.) (**200 Euro**)
Netzteil: . . . Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**200 Euro**)
Laufwerk: . Verbatim Ext. Slimline Blu-ray Write (**87 Euro**)

SSD/HDD



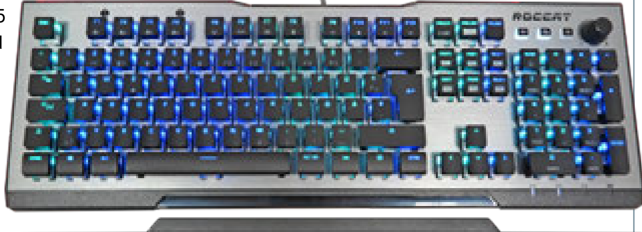
Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/WD Red 6TB
Anschluss/Kapazität: . . . 1.000 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.900/**250 Euro/189 Euro**

ROCCAT VULCAN 120 AIMO: ROCCATS NEUES TASTATURFLAGGSCHIFF MIT DESIGNEROPTIK

Roccats neue Premiumtastatur setzt mit ihrem flachen Chassis und den TTC-Tastenschaltern mit sehr niedrigen Key Caps optische Akzente. Punktet die mechanische Spielertastatur auch mit anderen Features?

Mit dem flachen Gehäuse sowie den frei stehenden Titan-Tastenschaltern mit ihren speziellen, sich nach vorne in der Höhe verjüngenden Tastenkappen wirkt die Vulcan 120 AIMO wie ein Designer-Keyboard. Die Ausstattungsliste zeigt jedoch, dass Roccat die Tastatur für Spieler konzipiert hat. Im Mittelblock stehen sechs per Fn-Umschalter nutzbare Makrotasten bereit, der Wechsel zwischen den Spielerprofilen erfolgt ebenfalls per Fn + F1 bis F4. Jedem der fünf speicherbaren Profile kann einer der acht vorgefertigten oder ein individuell erstellter Beleuchtungseffekt zugeordnet werden. Beides lässt sich mit der umfangreichen Swarm-Software genauso einfach bewerkstelligen wie die Makroprogrammierung (Tasten M1 bis M6 funktionieren nur im Game-Modus! [Fn + Rollen]). Weitere nützliche Extras sind das Drehrad zur Regulierung der Lautstärke oder Helligkeit, die als Doppelbelegung auf die Tasten F5 bis F12 verteilten Multimedia- und Office-Funktionen (z. B. Taschenrechner, Mail), die Easy-Shift-Tastenverdopplung und der NKRO.

Die magnetisch andockende Handballenablage garantiert eine sehr gute Ergonomie, Vielschreibern gefällt der großzügige Platz zwischen den Tastenblöcken und -kappen. Hat man sich an die speziellen Key Caps gewöhnt, entpuppt sich der Titan-Taster als sehr guter Schalter für Schreibarbeiten und langes Spielen ohne Ermüdungserscheinungen. Mit einer Wertung von 1,35 ist die 160-Euro-Tastatur auch ein Preis-Leistungs-Tipp.





FOLGENDE PRODUKTE FINDEN SIE IM TEST

- Powercolor Radeon RX 590 Red Devil
- Sapphire Radeon RX 590 Nitro+ Special Edition
- XFX Radeon RX 590 Fatboy

Radeon RX 590: **Hattrick**

Zwischen 250 und 300 Euro gibt es keine attraktiven Grafikkarten: Weit gefehlt! AMD füllt die Lücke mit „Polaris 3.0“, der RX 590. Wir testen drei verschiedene Designs. **Von:** Raffael Vötter

Gehört ihr auch zur großen Gruppe der Full-HD-Spieler? Egal ob ihr mit einem WQHD-Bildschirm liebäugelt oder nicht, AMD glaubt daran, die richtige Grafikkarte für beide Monitorklassen zu haben. Mit der Radeon RX 590 geht die Mitte 2016 gestartete Polaris-Architektur nun in die dritte Runde. Was das Modell trotz aufgewärmter Technik attraktiv macht, erfahrt ihr in unserem Test.

RX 590 ZUSAMMENGEFASST

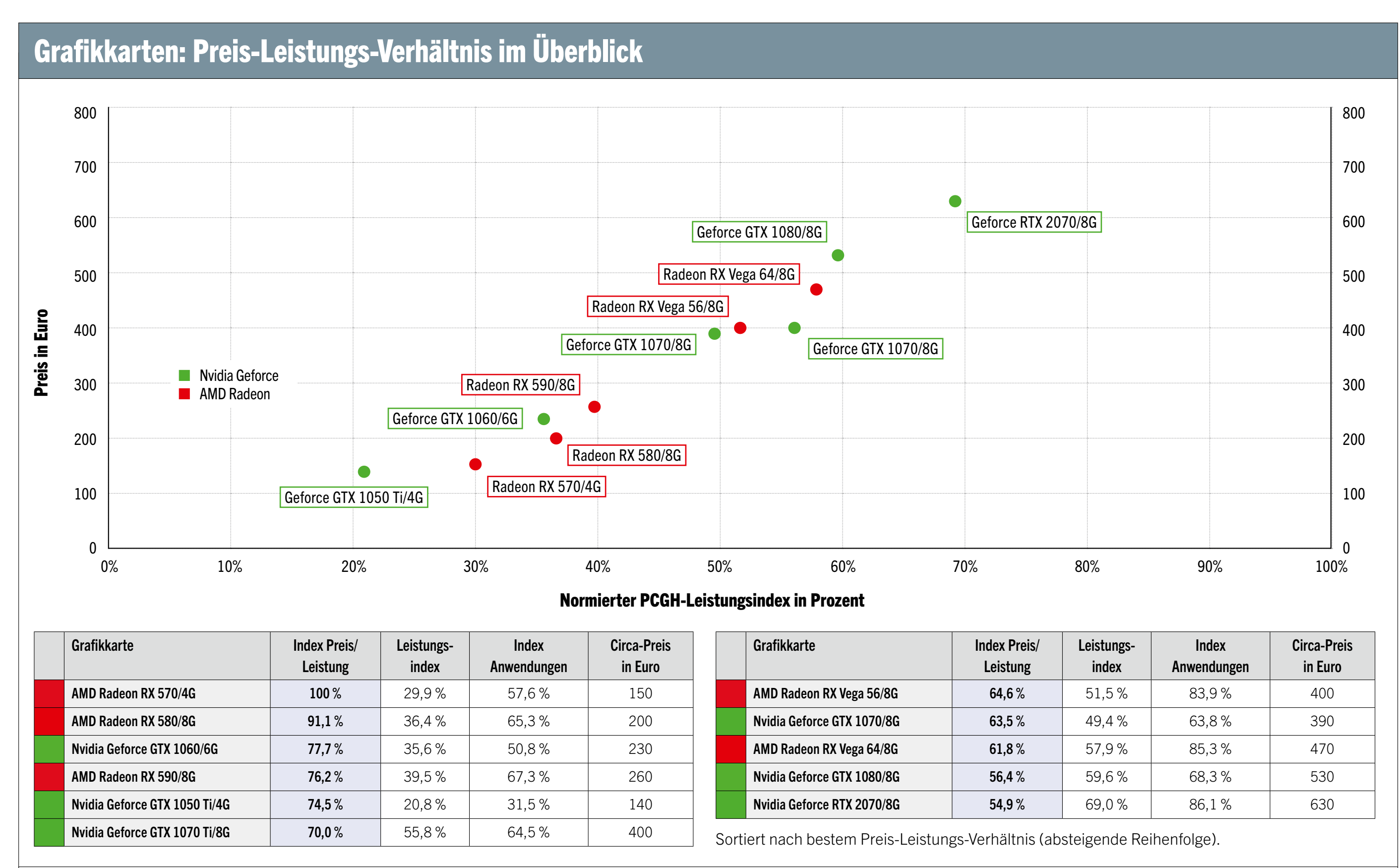
Die Radeon RX 590 ist eine Mittelklasse-Grafikkarte und als solche vor allem für preisbewusste PC-Spieler interessant. Nutzer der vier Jahre alten und noch immer sehr verbreiteten Geforce GTX 970 sind AMDs erklärtes Ziel. Selbstverständlich sollen auch Besitzer noch älterer oder langsamerer Grafikkarten angesprochen werden – geeignete Kandidaten sind dabei die Radeon-200-Reihe sowie die Geforce-700-Serie von Nvidia. Neben Titeln wie *Shadow of the Tomb Raider*, *Far Cry 5* und *Call of Duty: Black Ops 4* sollen auch die Multiplayer-Dauerbrenner *Playerunknown's Battlegrounds*, *Fortnite* und *Overwatch* flüssig laufen. Um das zu erreichen, hat AMD seinen stärksten Polaris-Grafikprozessor erneut überarbeitet: Auf Polaris 10 (2016) und Polaris 20 (2017) folgt Polaris 30. Was auf den ersten Blick nach deutlichen Unterschieden aussieht, bezieht sich tatsächlich nur auf die Taktbarkeit. AMD hat laut eigener Aussage keinerlei Änderungen an den Rechenwerken vorgenommen. Polaris 30 verfügt wie gehabt über 36 Compute Units, welche insgesamt 2.304 Shader-ALUs beherbergen und pro Takt denselben Durchsatz wie P10 und P20 erreichen. Ebenfalls unangetastet bleibt die 256-Bit-Speicherschnittstelle, welche seit 2016 bis zu 8 Gigabyte GDDR5-RAM mit einer Datenrate von 8 GT/s anbindet. Dazu gibt es gestern wie heute 144 Texturwerke und 32 Raster-Endstufen auf offiziell 232 mm² Kernfläche.

FERTIGUNGSVERFEINERUNG

Stillstand? Mitnichten – dazu müssen wir etwas ausholen. Polaris 10 XT alias Radeon RX 480 startete vor zweieinhalb Jahren als erstes 14-nm-Produkt, hergestellt von AMDs ehemaligem Haus-und-Hof-Fertiger Globalfoundries, der die Technologie zuvor bei Samsung lizenziert hatte. Entgegen anfänglicher Gerüchte setzte AMD von Anfang an für alle Polaris-Chips auf die 14LPP-Fertigung „Low Power Plus“. Diese Tatsache machte es umso schwerer, die verbesserte Taktbarkeit von Polaris 20 zu erklären, welcher Mitte 2017 als Radeon RX 580 startete. Gegenüber der Fachpresse sprach AMD von einem gereiften 14LPP, wodurch die höheren Taktraten ermöglicht wurden. Diese gibt es jedoch nicht umsonst, die Boardpower der RX 580 stieg gegenüber der RX 480 von 150 auf 185 Watt (+23 Prozent).

Bei der aktuellen Radeon RX 590 kommt tatsächlich eine verbesserte Fertigung zum Einsatz, welche Globalfoundries 12LP nennt („Leading Performance“). Dahinter steckt jedoch weder ein Full Node, also eine konsequent verkleinerte Strukturbreite, noch ein halber. 12LP ist ein sogenanntes Nodelet, was sich am ehesten mit „Sprüngchen“ übersetzen lässt. Dabei kommen weder ein optischer Shrink (Verkleinerung der Strukturbreite) noch gravierende Designänderungen zum Einsatz, um die Portierung existenter 14LPP-Designs möglichst einfach zu halten. Neue, teure Belichtungsmasken sind laut unserem Kenntnisstand von 14LPP auf 12LP nicht notwendig, was den Schritt kosteneffizient und naheliegend macht.

Grafikkarten: Preis-Leistungs-Verhältnis im Überblick



	Grafikkarte	Index Preis/ Leistung	Leistungs-index	Index Anwendungen	Circa-Preis in Euro
	AMD Radeon RX 570/4G	100 %	29,9 %	57,6 %	150
	AMD Radeon RX 580/8G	91,1 %	36,4 %	65,3 %	200
	Nvidia Geforce GTX 1060/6G	77,7 %	35,6 %	50,8 %	230
	AMD Radeon RX 590/8G	76,2 %	39,5 %	67,3 %	260
	Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	74,5 %	20,8 %	31,5 %	140
	Nvidia Geforce GTX 1070 Ti/8G	70,0 %	55,8 %	64,5 %	400
	AMD Radeon RX Vega 56/8G	64,6 %	51,5 %	83,9 %	400
	Nvidia Geforce GTX 1070/8G	63,5 %	49,4 %	63,8 %	390
	AMD Radeon RX Vega 64/8G	61,8 %	57,9 %	85,3 %	470
	Nvidia Geforce GTX 1080/8G	56,4 %	59,6 %	68,3 %	530
	Nvidia Geforce RTX 2070/8G	54,9 %	69,0 %	86,1 %	630

Sortiert nach bestem Preis-Leistungs-Verhältnis (absteigende Reihenfolge).

Basis: PCGH-Leistungsindex in Relation zum bei Redaktionsschluss aktuellen Marktpreis (Stand: 1. Dezember 2018). Beachtet bitte, dass sich die Preise einiger Grafikkarten beinahe stündlich ändern.

Die Basis für 12LP bildet das 14LPP-Verfahren, allerdings wurden ein paar Stellschrauben im Kampf gegen die Physik bedient. Konkret betrifft es die Metal-Layer und Interconnects, welche die gestapelten Transistoren miteinander verdrahten. Folgt man den öffentlichen Informationen von Globalfoundries, widmet sich die Optimierung weiten Teilen der Verdrahtung, außerdem wurde das Profil der Fins reduziert. Für die Taktraten dürften die Optimierungen der Transistor-Widerstände entscheidend sein. Der 12LP-Prozess ist entweder für eine reduzierte Leistungsaufnahme bei gleicher Leistung (Globalfoundries spricht von -16 %) oder ein größeres Taktpotenzial bei höherem Verbrauch geeignet. AMD hat sich für die zweite Option entschieden, um seinen Kunden einen Performance-Sprung zu bieten – zu erneut erhöhter Leistungsaufnahme, die Boardpower klettert auf 225 Watt (+22 % gegenüber RX 580).

Tatsächlich fällt der Sprung von P20 auf P30 größer aus als von P10 auf P20. Bemerkenswert ist vor allem der Basistakt: Die Radeon RX 590 arbeitet mit mindestens 1.469 MHz, was einem satten Plus von 17 Prozent gegenüber der RX 580 und sogar 31 Prozent gegenüber der RX 480 entspricht. Während die besten P10-Kerne beim manuellen Übertakten um 1.400 MHz kapitulieren, stemmt P20 gute 1.500 MHz. Der typische Boost von P30, 1.545 MHz, ist mit den älteren Chips nicht stabil nutzbar. Auf eine Erhöhung des Speichertakts verzichtet man aus Kompatibilitätsgründen. Die Radeon RX 590 sollte für die Boardpartner einfach realisierbar sein, so AMD, was beim Wechsel auf einen schnelleren GDDR5-Speicher, beispielsweise mit 9 Gigatransfers/s (4.500 MHz), nicht gegeben wäre. Die komplette Spezifikation der RX 590 seht ihr auf der folgenden Seite.

LEISTUNGSSCHAU

Im Gegensatz zur Radeon RX 480 legt AMD bei der RX 590 keine Referenzkarte auf. Um die Bewertungsgrundlage in Form des Leistungsindexes der Kollegen von der PCGH zu erhalten, greifen wir daher auf ein Herstellerdesign zurück, das wir leicht untertakten. Falls ihr euch fragt, was die Simulation einer nicht vorhandenen Referenzkarte bringt: Es gibt dafür zwei gute Gründe. Erstens müssen wir eine Basislinie ziehen, um die Leistung in ihrer Gesamtheit einzuordnen und anhand derer die werkseitig übertakteten Modelle zu bewerten. Zweitens findet sich der Referenztakt tatsächlich in freier Wildbahn wieder – allerdings nicht bei der Werkseinstellung, sondern in Form eines zweiten Betriebsmodus. Dazu gleich mehr.

In den Spiele-Benchmarks schlägt sich die Radeon RX 590 (1.545 MHz) erwartungsgemäß. Die RX 580 (1.340 MHz) wird um 5 bis 12 Prozent distanziert, was einer kaum fühlbaren Fps-Differenz entspricht, aber gut zu der 15-prozentigen Takterhöhung passt. Die Geforce GTX 1060 6GB hat kaum eine Chance, wenngleich auch dieser Unterschied nur selten fühlbar ist. Damals wie heute krankt die Nvidia-Karte mitunter an ihrer grenzwertigen Speicherkapazität, welche in einigen Spielen zu Slowdowns oder grundsätzlich geringer Leistung führt (dazu gehören unter anderem *Wolfenstein 2*, *CoD: Black Ops 4* und *Rise of the Tomb Raider*). Dieses Problem hat die stets mit 8 Gigabyte ausgestattete Radeon RX 590 nicht, was sie zu unserem Tipp für zukunftsorientierte PC-Spieler macht. Daran wird auch die in Kürze erwartete Geforce GTX 1060 mit GDDR5X-Speicher nichts ändern, weil dieser zwar schnell arbeitet, aber dennoch auf 6.144 Megabyte beschränkt ist.

PRO-TAKT-BENCHMARKS

Bei der RX 590 handelt es sich im Grunde um eine stark übertaktete RX 480. In einer weiteren Messreihe haben wir überprüft, wie es um die Leistung bei gleicher Frequenz bestellt ist. Hierfür haben wir sowohl die RX 590 als auch die RX 580 mit 1.500 MHz Kern- und 4.000 MHz Speichertakt laufen lassen – die RX 590 wurde ergo untertaktet und die RX 580 maximal übertaktet. Eine RX 480 ist unmöglich auf dieses Niveau zu bringen. Im synthetischen AIDA64-Benchmark offenbart die Radeon RX 590 eine minimal geringere effektive Speichertransferrate als die Radeon RX 480 und Radeon RX 580, was auf etwas zahmere Timings schließen lässt. Die übrigen Leistungswerte haben sich nicht verändert.

SPIELE-BÜNDEL INKLUSIVE

Bevor wir zu den drei Herstellerdesigns auf Basis der Radeon RX 590 übergehen, sei noch das neue „Raise the Game"-Bundle erwähnt, mit dem AMD einen weiteren Anreiz schaffen möchte. Käufer einer Radeon RX 570/580/590 oder Vega-Grafikkarte erhalten seit dem 15. November Codes für *The Division 2*, *Resident Evil 2* (2019er-Remake) und *Devil May Cry 5*. Wer sich für eine RX 590 oder besser entscheidet, sackt damit alle drei Titel ein, während Käufer einer RX 570/580 sich für zwei Spiele entscheiden müssen. Wir halten nichts von schöngerechneten Wertangaben, wer jedoch mit diesen PC-Spielen liebäugelt, kann deren Kaufpreis von der Grafikkarte subtrahieren

und erhält damit ein unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis. Wichtig ist, dass der Händler eures Vertrauens bei der Aktion mitmacht – erfragt dieses Detail im Zweifel vor dem Kauf.

3 × RADEON RX 590 VON POWERCOLOR, SAPPHIRE UND XFX: Vielseitige Oberklasse mit Unterschieden. Nachdem wir die Referenzversion abgebildet haben, kann der Blick auf die Herstellerumsetzungen umso detaillierter ausfallen. Zum Start der Radeon RX 590 haben Asus, Powercolor, Sapphire und XFX jeweils ein Modell veröffentlicht. Weitere Partner folgen laut AMD, allerdings nicht alle: Gigabyte erteilte der RX 590 auf unsere Nachfrage eine Absage und MSI ließ seine Pläne offen, sodass nur Asrock und HIS (wie XFX dem Pine-Konzern zugehörig) übrig bleiben. Im Testlabor befinden sich derzeit drei Modelle: die Powercolor Red Devil, die Sapphire Nitro+ Special Edition und die XFX Fatboy. Von diesen Grafikkarten handelt dieser Artikelabschnitt.

Äußerlich unterscheiden sich die Probanden relativ deutlich, wobei das Sapphire-Modell heraussticht: Die Kühlerabdeckung der Nitro+ Special Edition ist in Metallic-Blau gehalten (aber aus Kunststoff) und leuchtet im Betrieb auch in dieser Farbe. Der Kühler kam in ähnlicher Form bereits auf den RX-580-Karten des Herstellers zum Einsatz, ist in diesem Fall mehr als zwei Einbauslots hoch (3,8 statt 3,5 Zentimeter) und überzeugt mit Konsequenz: Der Radiator nimmt nicht nur die Hitze der GPU, sondern auch die des umliegenden Speichers sowie die der Spannungswandler auf. Um Letztere kümmert sich außerdem eine Backplate, welche mittels Wärmeleitpads deren Hitze aus der Platine zieht und an die Umgebungsluft abgibt.

Powercolor und XFX bieten ähnliche Designs auf, allerdings erfüllt die Backplate hier nur eine stabilisierende und schützende Funktion – Pads fehlen. Obwohl XFX seine Karte offensiv „Fatboy“ nennt und damit auf die von zwei auf 2,5 Slots angewachsene Höhe anspielt, weist Powercolors Red Devil den höchsten Lamellenblock des Trios auf, mit besonders breitflächig verteilten Heatpipes. Infolgedessen ist sie zwar ein echtes Triple-Slot-Design (5,1 cm Höhe), mit 24,2 Zentimeter Gesamtlänge aber auch die kürzeste Karte. Bei allen Unterschieden sind sich alle Hersteller einig, dass zweifache Axialbelüftung den richtigen Kompromiss aus Platzbedarf, Luftdurchsatz und Verwirbelungspotenzial darstellt.

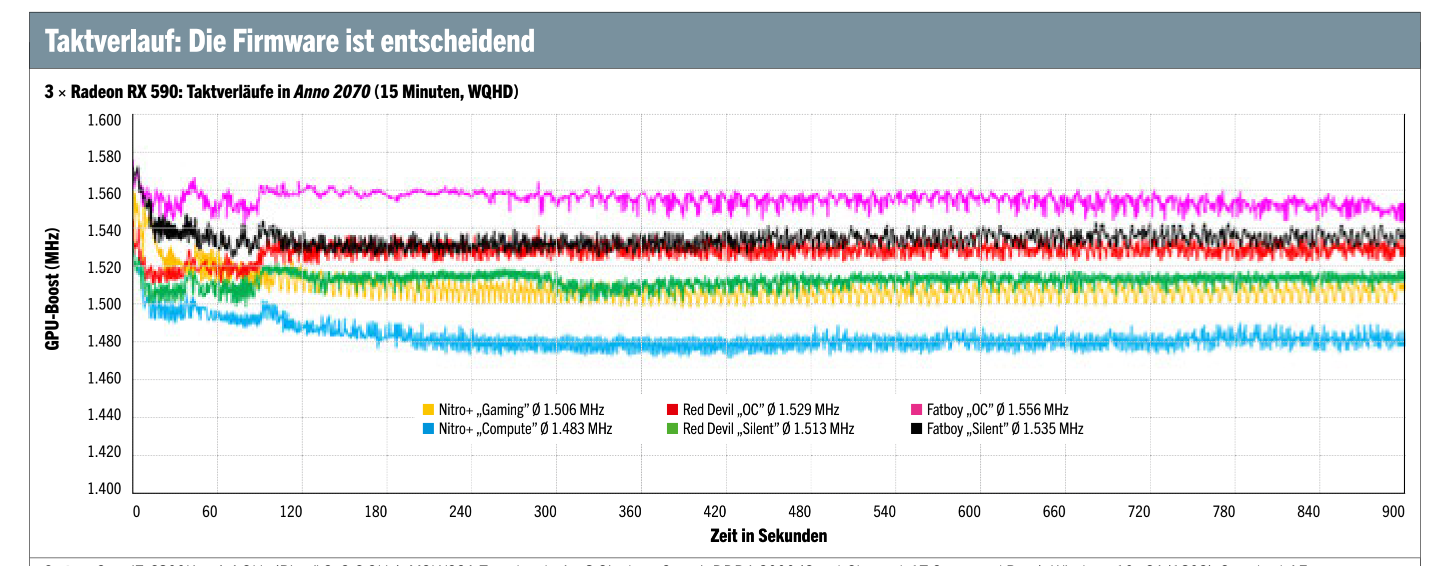
Beim Platinenlayout setzen die Hersteller allesamt auf Eigendesigns, welche weitgehend bereits bei hauseigenen RX-580-Modellen eingesetzt wurden. Die Unterschiede sind deutlich, kein PCB gleicht in Sachen Maße, Layout und Bestückung dem anderen, was die Suche nach einem potenziellen Wasser-

Spezifikationsübersicht Referenzkarten: Radeon RX 590 & Co.

Modell	Radeon RX 590	Radeon RX 580	Radeon RX 480	Radeon RX 570	Geforce GTX 1060-9Gbps	Geforce GTX 1060 6GB
Codename	Polaris P30 XT	Polaris P20 XTX/ XTR	Polaris P10 XT	Polaris P20 Pro	GP106-410	GP106-400
Fertigung	12 nm LP	14 nm LPP	14 nm LPP	14 nm LPP	16 nm FinFET	16 nm FinFET
Direct-X-12-Feature-Level	12_0	12_0	12_0	12_0	12_1	12_1
Chipgröße (reiner Die)	232 mm²	232 mm²	232 mm²	232 mm²	200 mm²	200 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	5.700	5.700	5.700	5.700	4.400	4.400
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.304/36/144	2.304/36/144	2.304/36/144	2.048/32/128	1.280/10/80	1.280/10/80
Raster-Endstufen (ROPs)	32	32	32	32	48	48
GPU-Basistakt (Megahertz)	1.469	1.257	1.120	1.168	1.506	1.506
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	1.545	1.340	1.266	1.244	1.709	1.709
Rechenleistung FP32 (Mrd./s)*	7.119	6.175	5.834	5.095	4.375	4.375
Durchsatz Pixel/Texel (Mrd./s)*	49,4/222,5	42,9/193,0	40,5/182,3	39,8/159,2	54,7/136,7	54,7/136,7
Speicheranbindung (Bit)	256	256	256	256	192	192
Geschwindigkeit RAM (GT/s)	8	8	8	7	9	8
Speichertransferrate (GB/s)	256	256	256	224	216,7	192
Übliche Speichermenge (MB)	8.192	8.192	8.192	4.096	6.144	6.144
PCI-Express-Stromanschlüsse	Keine Referenzkarte	1 × 8-polig	1 × 6-polig	1 × 6-polig	1 × 6-polig	1 × 6-polig
Typische Leistungsaufnahme	<225 Watt	<185 Watt	<150 Watt	<150 Watt	<120 Watt	<120 Watt

Bemerkungen: *Angaben bei typischem Boost – der tatsächliche Takt schwankt je nach Last, Temperatur und Qualität um einige Prozent.

Taktverlauf: Die Firmware ist entscheidend



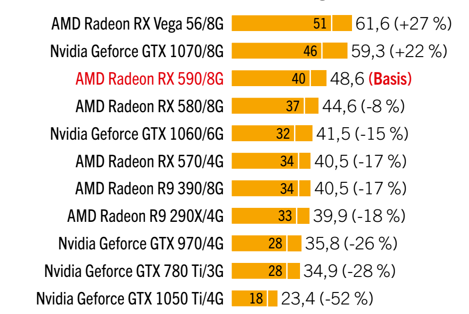
System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), MSI X99A Tomahawk, 4 × 8 Gigabyte Corsair DDR4-3000 (Quad-Channel, 1T Command Rate); Windows 10 x64 (1803), Standard-AF
Bemerkungen: Das Standard-BIOS einer jeden Karte ist auf geringe Temperatur und hohen Boost getrimmt. Das sekundäre BIOS erlaubt höhere Temperaturen (bei meist geringeren Powerlimits), sodass der Takt etwas abfällt.

Radeon RX 590: Leistung in Full High Definition (1.920 × 1.080 Pixel)

Wolfenstein 2 **(Vulkan), maximale Details, TSSAA 8TX/16:1 AF – „Manhattan“**

Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	127	158,3 (+27 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	109	135,2 (+9 %)
AMD Radeon RX 590/8G	101	124,4 (Basis)
AMD Radeon RX 580/8G	92	113,9 (-8 %)
AMD Radeon R9 390/8G	69	93,3 (-25 %)
AMD Radeon RX 570/4G	40	64,1 (-48 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	38	53,6 (-57 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	39	51,4 (-59 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	31	50,4 (-59 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	35	43,2 (-65 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	31	41,2 (-67 %)

Sniper Elite 4 **(DX12), maximale Details, AC an, Ingame-AA/16:1 AF – „Sniper Woods“**

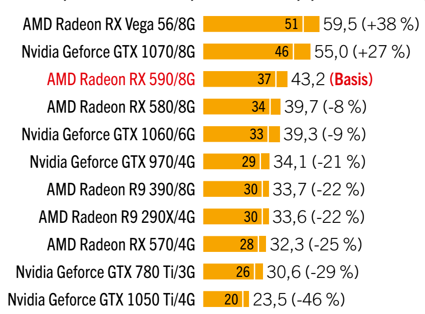


Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	51	61,6 (+27 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	46	59,3 (+22 %)
AMD Radeon RX 590/8G	40	48,6 (Basis)
AMD Radeon RX 580/8G	37	44,6 (-8 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	32	41,5 (-15 %)
AMD Radeon RX 570/4G	34	40,5 (-17 %)
AMD Radeon R9 390/8G	34	40,5 (-17 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	33	39,9 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	28	35,8 (-26 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	28	34,9 (-28 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	18	23,4 (-52 %)

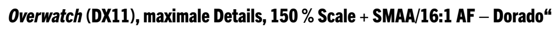
Star Wars Battlefront 2 **(DX11), maximale Details, TAA/16:1 AF – „Naboom!“**

Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	80	104,6 (+52 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	79	97,8 (+42 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	58	70,8 (+3 %)
AMD Radeon RX 590/8G	62	68,7 (Basis)
AMD Radeon R9 390/8G	57	64,6 (-6 %)
AMD Radeon RX 580/8G	56	62,8 (-9 %)
AMD Radeon RX 570/4G	50	57,2 (-17 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	49	56,6 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	36	54,9 (-20 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	34	47,7 (-31 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	35	42,1 (-39 %)

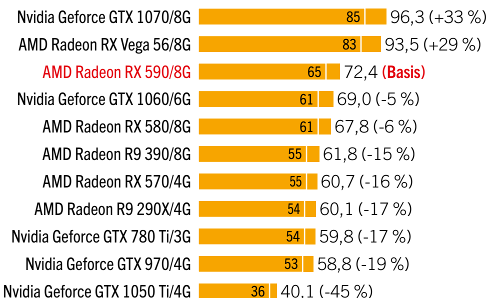
Far Cry 5 **(DX11), maximale Details, Renderscale 1,5, TAA/16:1 AF – „Trailerpark“**



Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	51	59,5 (+38 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	46	55,0 (+27 %)
AMD Radeon RX 590/8G	37	43,2 (Basis)
AMD Radeon RX 580/8G	34	39,7 (-8 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	33	39,3 (-9 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	29	34,1 (-21 %)
AMD Radeon R9 390/8G	30	33,7 (-22 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	30	33,6 (-22 %)
AMD Radeon RX 570/4G	28	32,3 (-25 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	26	30,6 (-29 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	20	23,5 (-46 %)



Overwatch **(DX11), maximale Details, 150 % Scale + SMAA/16:1 AF – Dorado“**

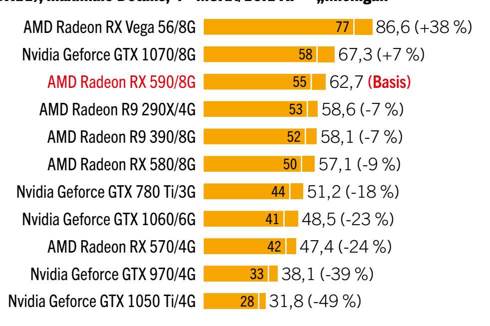


Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	85	96,3 (+33 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	83	93,5 (+29 %)
AMD Radeon RX 590/8G	65	72,4 (Basis)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	61	69,0 (-5 %)
AMD Radeon RX 580/8G	61	67,8 (-6 %)
AMD Radeon R9 390/8G	55	61,8 (-15 %)
AMD Radeon RX 570/4G	55	60,7 (-16 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	54	60,1 (-17 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	54	59,8 (-17 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	53	58,8 (-19 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	36	40,1 (-45 %)

Kingdom Come Deliverance **, Ultra-Preset, SMAA 1TX/16:1 AF – „Talmberg“**

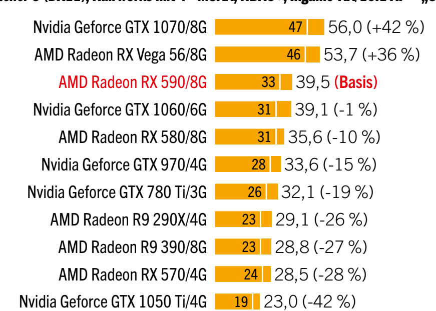
Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	37	58,3 (+21 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	40	57,1 (+19 %)
AMD Radeon RX 590/8G	31	48,0 (Basis)
AMD Radeon RX 580/8G	29	43,0 (-10 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	32	42,1 (-12 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	27	40,7 (-15 %)
AMD Radeon R9 390/8G	25	40,5 (-16 %)
AMD Radeon RX 570/4G	26	39,1 (-19 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	29	36,8 (-23 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	27	34,3 (-29 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	21	24,9 (-48 %)

Dirt 4 **(DX11), maximale Details, 4× MSAA/16:1 AF – „Michigan“**



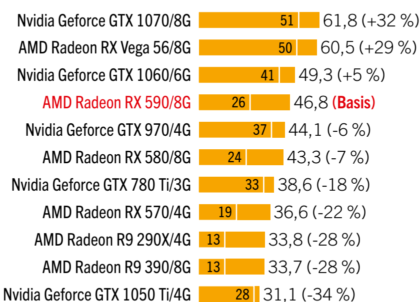
Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	77	86,6 (+38 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	58	67,3 (+7 %)
AMD Radeon RX 590/8G	55	62,7 (Basis)
AMD Radeon R9 290X/4G	53	58,6 (-7 %)
AMD Radeon R9 390/8G	52	58,1 (-7 %)
AMD Radeon RX 580/8G	50	57,1 (-9 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	44	51,2 (-18 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	41	48,5 (-23 %)
AMD Radeon RX 570/4G	42	47,4 (-24 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	33	38,1 (-39 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	28	31,8 (-49 %)

The Witcher 3 **(DX11), Hairworks mit 4× MSAA, HBAO+, Ingame-AA/16:1 AF – „Skellige Forest“**



Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	47	56,0 (+42 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	46	53,7 (+36 %)
AMD Radeon RX 590/8G	33	39,5 (Basis)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	31	39,1 (-1 %)
AMD Radeon RX 580/8G	31	35,6 (-10 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	28	33,6 (-15 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	26	32,1 (-19 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	23	29,1 (-26 %)
AMD Radeon R9 390/8G	23	28,8 (-27 %)
AMD Radeon RX 570/4G	24	28,5 (-28 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	19	23,0 (-42 %)

Assassin's Creed Origins **(DX11), maximale Details, TAA/16:1 AF – „Kanopos“**



Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	51	61,8 (+32 %)
AMD Radeon RX Vega 56/8G	50	60,5 (+29 %)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	41	49,3 (+5 %)
AMD Radeon RX 590/8G	26	46,8 (Basis)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	37	44,1 (-6 %)
AMD Radeon RX 580/8G	24	43,3 (-7 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	33	38,6 (-18 %)
AMD Radeon RX 570/4G	19	36,6 (-22 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	13	33,8 (-28 %)
AMD Radeon R9 390/8G	13	33,7 (-28 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	28	31,1 (-34 %)

GTA 5 **(DX11), Gras „ultra", Schatten „am weichsten", 4× MS/16:1 AF – „Grapeseed“**

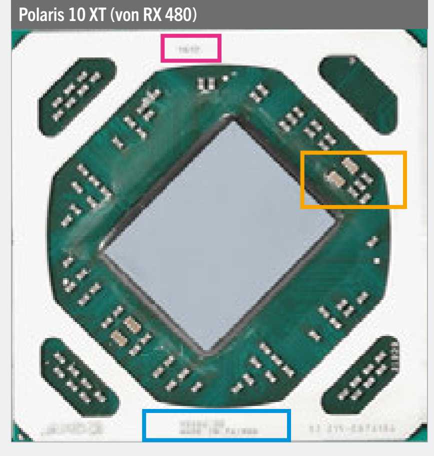
Grafikkarte	P99	Ø Fps
AMD Radeon RX Vega 56/8G	38	42,4 (+29 %)
Nvidia Geforce GTX 1070/8G	33	40,3 (+23 %)
AMD Radeon RX 590/8G	29	32,8 (Basis)
Nvidia Geforce GTX 1060/6G	28	31,6 (-4 %)
AMD Radeon RX 580/8G	25	28,9 (-12 %)
AMD Radeon R9 390/8G	25	27,9 (-15 %)
AMD Radeon R9 290X/4G	25	27,7 (-16 %)
Nvidia Geforce GTX 780 Ti/3G	22	26,6 (-19 %)
Nvidia Geforce GTX 970/4G	21	26,0 (-21 %)
AMD Radeon RX 570/4G	22	25,7 (-22 %)
Nvidia Geforce GTX 1050 Ti/4G	18	21,6 (-60 %)

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), MSI X99A Tomahawk, 4 × 8 GByte Corsair DDR4-3000 (Quad-Channel, 1T Command Rate); Windows 10 x64 (1803), Standard-AF
Bemerkungen: In den meisten Fällen kann sich die RX 590 von der GTX 1060 absetzen, vor allem wenn Letztere unter Speicherknappheit leidet (zu sehen in *Wolfenstein 2*).

P99 | Ø Fps
▶ Besser

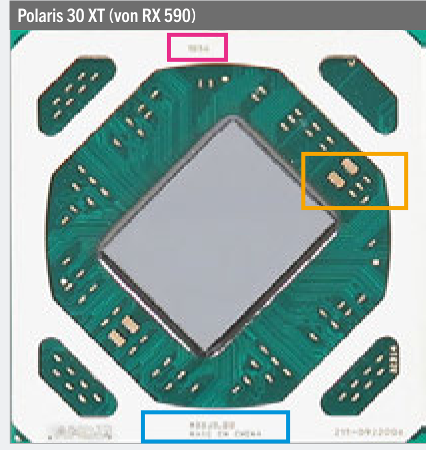
Polaris-Evolution seit 2016 im Detail

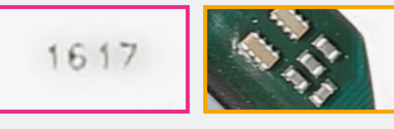
Polaris 10 XT (von RX 480)

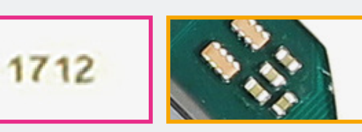


Polaris 20 XTX (von RX 580)

Polaris 30 XT (von RX 590)









M50AU.00
MADE IN TAIWAN

M62NL.00
MADE IN CHINA

M8BJ0.00
MADE IN CHINA

Tools wie *GPU-Z* und *AIDA64* können einige Informationen aus ihren eigenen Datenbanken und der Firmware einer Grafikkarte extrahieren. Viele Informationen bleiben jedoch so lange verborgen, bis man sie aufdeckt – durch eine Demontage des Kühlers. Wir haben je eine Radeon RX 480, RX 580 und RX 590 zerlegt, gereinigt und das GPU-Package abgelichtet. Dabei fällt nicht nur das Herstellungsdatum auf – „1617" steht beispielsweise für die 17. Kalenderwoche des Jahres 2016 –, sondern auch der abweichende Herstellungsort im Falle der RX 480 alias Polaris 10. Deutlich ist außerdem, dass das Package von P10 und P20 wie von AMD einst angegeben gleich ist, während Polaris 30 mit kleineren SMDs (Surface-Mounted Devices; orangene Markierung) bestückt wird.

kühlblock erschwert. Interessant ist, dass Powercolor und XFX die Spannungswandlung im linken Teil der Platine (Richtung Slotblende) unterbringen, während Sapphire eine klassische Platzierung am Heck vornimmt. Was besser ist, vermögen wir nicht zu beurteilen, denn in jedem Fall sitzt einer der beiden Lüfter direkt darüber und stellt die Frischluftzufuhr sicher. Ebenfalls überall gleich ist die waagerechte Lamellenausrichtung, sodass die Abwärme zu etwa 2/3 im Gehäuse landet und der Rest durch die beschlitzte Blende entweicht. Eine weitere Gemeinsamkeit besteht in dem Dual-BIOS. Alle drei Karten verlassen die Fabrik mit der Schalterstellung „OC", der Nutzer hat jedoch die Option auf einen zweiten Betriebsmodus, welcher grundsätzlich als „Silent"-Einstellung konzipiert wurde, aber von Hersteller zu Hersteller anders interpretiert wird. Die Unterschiede gehen entgegen einiger anderslautender Aussagen im Internet weit über die Taktraten hinaus, auch das Powerlimit und das Drehzahlspektrum der Lüfter wird hier verändert. Tatsächlich handelt es sich bei der Dual-Firmware um die wohl wichtigste Funktion der RX-590-Karten. Hier wartet nicht nur ein Backup-BIOS für Bastler, sondern auch eine wirksame Silent-Option.

Damit sind wir schon beim Hauptkritikpunkt angelangt: der Lautheit. Das Verhältnis aus Leistung(saufnahme) und Betriebsgeräusch ist seit jeher ein kontroverses Thema, das weltweit unterschiedlich bewertet wird. In Asien ist Lautstärke sekundär – kühl muss der Chip sein! In Europa und speziell Deutschland schlagen Spieler dafür die Hände über dem Kopf zusammen. Einige opfern auch die letzten Prozentchen des Benchmarkbalkens, wenn der Rechner dafür leise bleibt. Mit Blick

Aufrüstmatrix 1.920 × 1.080: Mögliche Leistungssteigerungen durch GPU-Upgrade

Von / Auf ...	Geforce RTX 2070	Geforce GTX 1080	Radeon RX Vega 64 Air	Geforce GTX 1070 Ti	Radeon RX Vega 56	Geforce GTX 1070	Radeon RX 590/8G	Radeon RX 580/8G	Geforce GTX 1060/6G	Radeon RX 570/4G
Geforce GTX 1080	+ 12 %	± 0 %	-6 %	-6 %	-17 %	-18 %	-35 %	-41 %	-40 %	-50 %
Radeon RX Vega 64 Air	+ 19 %	+ 7 %	± 0 %	± 0 %	-11 %	-12 %	-31 %	-37 %	-36 %	-47 %
Geforce GTX 1070 Ti	+ 20 %	+ 7 %	± 0 %	± 0 %	-11 %	-12 %	-31 %	-37 %	-36 %	-47 %
Radeon RX Vega 56	+ 34 %	+ 20 %	+ 13 %	+ 12 %	± 0 %	-1 %	-23 %	-30 %	-29 %	-40 %
Geforce GTX 1070	+ 36 %	+ 21 %	+ 14 %	+ 14 %	+ 1 %	± 0 %	-22 %	-29 %	-28 %	-40 %
Geforce GTX 980 Ti	+ 52 %	+ 36 %	+ 27 %	+ 27 %	+ 13 %	+ 12 %	-12 %	-20 %	-19 %	-33 %
Radeon R9 Fury X	+ 64 %	+ 46 %	+ 37 %	+ 37 %	+ 22 %	+ 21 %	-5 %	-14 %	-13 %	-27 %
Radeon RX 590/8G	+ 74 %	+ 55 %	+ 45 %	+ 45 %	+ 29 %	+ 28 %	± 0 %	-9 %	-8 %	-23 %
Geforce GTX 980	+ 85 %	+ 65 %	+ 55 %	+ 55 %	+ 38 %	+ 36 %	+ 7 %	-3 %	-1 %	-18 %
Geforce GTX 1060/6G	+ 88 %	+ 68 %	+ 57 %	+ 57 %	+ 40 %	+ 38 %	+ 8 %	-1 %	± 0 %	-17 %
Radeon RX 580/8G	+ 91 %	+ 70 %	+ 60 %	+ 59 %	+ 42 %	+ 40 %	+ 10 %	± 0 %	+ 1 %	-15 %
Radeon R9 390X	+ 96 %	+ 75 %	+ 64 %	+ 64 %	+ 46 %	+ 44 %	+ 13 %	+ 3 %	+ 4 %	-13 %
Radeon R9 390	+ 108 %	+ 86 %	+ 74 %	+ 74 %	+ 55 %	+ 53 %	+ 20 %	+ 9 %	+ 11 %	-8 %
Radeon RX 570/4G	+ 126 %	+ 101 %	+ 89 %	+ 88 %	+ 68 %	+ 66 %	+ 30 %	+ 18 %	+ 20 %	± 0 %
Geforce GTX 970	+ 124 %	+ 100 %	+ 88 %	+ 87 %	+ 67 %	+ 65 %	+ 29 %	+ 18 %	+ 19 %	-1 %
Radeon R9 290X	+ 115 %	+ 92 %	+ 80 %	+ 80 %	+ 60 %	+ 58 %	+ 24 %	+ 13 %	+ 14 %	-5 %
Geforce GTX 780 Ti	+ 128 %	+ 104 %	+ 91 %	+ 91 %	+ 70 %	+ 68 %	+ 32 %	+ 20 %	+ 21 %	+ 1 %
Geforce GTX 1050 Ti	+ 215 %	+ 181 %	+ 164 %	+ 163 %	+ 135 %	+ 132 %	+ 82 %	+ 65 %	+ 68 %	+ 40 %

System: Core i7-6800K @ 4,4 GHz (Ring/L3: 3,6 GHz), X99, 4 × 8 GiB DDR4-3000 (1T); Win 10 x64
■ Über 50 Prozent ■ Plus 31–50 Prozent ■ Plus 1–30 Prozent ■ Leistungsverlust!

Powercolor Radeon RX 590 Red Devil







Firmware	BIOS 1 (Standard)	BIOS 2
GPU-TDP	183 Watt	185 Watt (sic!)
Maximaler Boost	1.576 MHz	1.545 MHz
Minimaler Boost Volllast	~1.520 MHz	~1.505 MHz
Speichertakt	2.000 MHz	2.000 MHz
Temperaturziel	65 °C	80 °C
Drehzahl-Spektrum	1.155–3.100 U/min	1.155–2.700 U/min
Lüfter im Leerlauf	Aktiv	Passiv

Sapphire Radeon RX 590 Nitro+ Special Edition



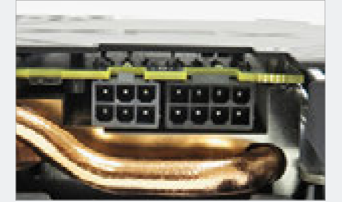




Firmware	BIOS 1 (Standard)	BIOS 2
GPU-TDP	185 Watt	175 Watt
Maximaler Boost	1.560 MHz	1.545 MHz
Minimaler Boost Volllast	~1.510 MHz	~1.480 MHz
Speichertakt	2.100 MHz	2.000 MHz
Temperaturziel	75 °C	75 °C
Drehzahl-Spektrum	576–2.280 U/min	576–2.280 U/min
Lüfter im Leerlauf	Passiv	Passiv

XFX Radeon RX 590 Fatboy







Firmware	BIOS 1 (Standard)	BIOS 2
GPU-TDP	196 Watt	196 Watt
Maximaler Boost	1.580 MHz	1.580 MHz
Minimaler Boost Volllast	~1.550 MHz	~1.550 MHz
Speichertakt	2.000 MHz	2.000 MHz
Temperaturziel	70 °C	80 °C
Drehzahl-Spektrum	1.600–3.000 U/min	1.120–3.000 U/min
Lüfter im Leerlauf	Passiv	Passiv

auf unsere Probanden hat das nur Sapphire verstanden, denn das „Gaming"- BIOS (OC) der Nitro+ SE ist optimal kalibriert. Die Powercolor Red Devil wird wesentlich lauter und die XFX Fatboy simuliert gar ein startendes Flugzeug.

Ursächlich für den Lärm ist einerseits das im BIOS hinterlegte Temperaturziel und andererseits das Drehzahlspektrum. Ist das eine zu tief und das andere zu hoch, röhren die Lüfter präventiv los, geben bei anhaltender Last aber etwas nach. In jedem Fall ist das sekundäre BIOS die ohrenschonendere Wahl. Alle Details dazu erfahrt ihr in der Testtabelle unten. Wer möchte, kann seine Grafikkarte im Wattman-Menü des Treibers auch selbst auf die entsprechenden Werte setzen und spart sich damit den Umweg über das BIOS. In Sachen Leistung hat das der GPU zustehende Energiebudget großen Einfluss auf die Boost-Stabilität. XFX' Fatboy bietet hier 196 Watt auf und kann ihren 1.580-MHz-Maximalboost daher fast immer aufrechterhalten, während die mit 185 respektive 183 Watt arbeitende Konkurrenz etwas mehr Federn lässt – dafür aber eine höhere Effizienz erreicht. Sapphires Nitro+ SE erringt den Benchmarksieg indessen aufgrund ihres Alleinstellungsmerkmals: Der Speicher ist um fünf Prozent übertaktet, was die entscheidenden Gewinne im Bereich der Nachkommastelle bringt.

Apropos Nachkomma – die XFX-Karte verfügt über das Anhängsel „OC+ 1600M". Dahinter steckt eine neue Idee des Marketings: 1.580 MHz sind die im BIOS hinterlegte „True Clock" und 1.600 MHz der „OC+"-Bonus. Jene 1.600 MHz werden in der Fabrik getestet und für stabil befunden – einstellen muss sie der Nutzer aber selbst. Dafür dient das Wattman-Menü der Radeon-Software, denn XFX verzichtet auf ein hauseigenes Overclocking-Tool. Besser für alle Beteiligten (inklusive der Endnote) wäre es, den über Umwege garantierten Takt direkt ins BIOS zu brennen.

Unterm Strich halten wir die Radeon RX 590 für eine gelungene Grafikkarte, vor allem bei Nutzung der Silent-Firmwares. Die Bewertung erfolgt jedoch im auf hohe Leistung getrimmten Werkszustand, sodass die Probanden Abzüge für die Lautheit und Leistungsaufnahme kassieren. Letztere ist ein wichtiger Punkt bei der Eigenschaftswertung. Die direkte Konkurrenz, Nvidias Geforce GTX 1060/6G in verschiedenen Farben und Formen, erreicht zwar eine geringere Leistung, allerdings durch die Bank eine höhere Effizienz; diese Grafikkarten rangieren zwischen 120 und 150 Watt. Da die Leistungsaufnahme in die Endnote eingeht, gelingt es den RX-590-Karten nicht, sich vor den direkten Konkurrenten zu setzen. ❑

FAZIT

AMD Radeon RX 590

Zwar handelt es sich bei der RX 590 nur um verbesserte Technik des Jahres 2016, die beste Grafikkarte zwischen 250 und 300 Euro ist sie dennoch. Wer zuschlägt, sollte sich beim Händler seines Vertrauens vergewissern, dass das Spielebündel dabei ist.

Grafikkarten

Auszug aus Testtabelle mit 21 Wertungskriterien







Produktname	RX 590 Nitro+ Special Edition	RX 590 Red Devil	RX 590 Fatboy
Hersteller/Website	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	XFX (xfxforce.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 280,-/befriedigend	Ca. € 260,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1926421	www.pcgh.de/preis/1926503	www.pcgh.de/preis/1926985
Grafikeinheit; GPU (Fertigung)	Radeon RX 590; Polaris 30 XT (12 nm LP)	Radeon RX 590; Polaris 30 XT (12 nm LP)	Radeon RX 590; Polaris 30 XT (12 nm LP)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.304/144/32	2.304/144/32	2.304/144/32
2D-Takt-GPU/RAM (Spannung)	300/400 MHz (0,800 VGPU)	300/400 MHz (0,800 VGPU)	300/400 MHz (0,800 VGPU)
3D-Basis-/Boost-Takt GPU/RAM (OC)	1.510+ (max. Boost: 1.560)/4.200 MHz (+3/+5 %)	1.520+ (max. Boost: 1.576)/4.000 MHz (+3/0 %)	1.550+ (max. Boost: 1.580)/4.000 MHz (+6/0 %)
Ausstattung (20 %)	**2,48**	**2,65**	**2,65**
Speichermenge (Anbindung)	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)	8.192 Megabyte (256 Bit)
Speicher (Herstellerbezeichnung)	8-Gbps-GDDR5 (Micron MT51J256M32HF-80; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Micron MT51J256M32HF-80; 1,5V)	8-Gbps-GDDR5 (Micron MT51J256M32HF-80; 1,5V)
Monitoranschlüsse	2× Displayport 1.4, 2× HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3× Displayport 1.4, 1× HDMI 2.0b, 1 × DVI-D	3× Displayport 1.4, 1× HDMI 2.0b, 1 × DVI-D
Kühlung	Eigendesign, 2,5-Slot, 4 Heatp. (2 × 8, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm Axiallüfter, Radiator kontaktiert VRMs & RAM; Backplate inkl. Wärmeleitpads (hinter VRMs)	Eigendesign, Triple-Slot, 5 Heatpipes (4 × 8, 1 × 6 mm), 2 × 95 mm Axiallüfter, Radiator kontaktiert VRMs und RAM; Backplate (ohne Wärmeleitpads)	Eigendesign, 2,5-Slot, 4 Heatpipes (2 × 8, 2 × 6 mm), 2 × 95 mm Axiallüfter, Radiator kontaktiert VRMs und RAM; Backplate (ohne Wärmeleitpads)
Software/Tools/Spiele	Treiber	Treiber	Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (dt.) + Anleitung für„OC+"-Takt; 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	–	Devilclub-Einladung (für Support, BIOS-Updates etc.)	Stromadapter: 2×6-auf-8-Pol, 2×Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Dual-BIOS: Gaming (75 °C TT, 185 W GPU-Power) oder Compute (75 °C TT, 175 W); Lüfter rotieren ab ~53 °C; bewertet mit Gaming-BIOS (Werkszustand)	Dual-BIOS: OC (65 °C Temp. Target, 183 W GPU-Power) oder Silent (80 °C TT, 185 W); LED-Schalter; bewertet mit OC-BIOS (Werkszustand)	Dual-BIOS: OC (Werkszustand) mit 70 °C TT und Silent mit 80 °C TT, stets 196 W GPU-Power; Lüfter rotieren ab ~59 °C; bewertet mit OC-BIOS (Werkszustand)
Eigenschaften (20 %)	**2,38**	**2,47**	**2,67**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Max.) *	40/76/76 Grad Celsius	25/66/66 Grad Celsius	41/71/71 Grad Celsius
Lautheit (PWM) 2D/Spiel/Extremfall	0,0/1,6/2,5 (Gaming) –– 0,0/1,1/1,3 Sone (Compute)	0,4/3,9/4,6 Sone (OC) –– 0,0/1,0/1,2 Sone (Silent)	0,0/8,3/8,3 Sone (OC) –– 0,0/2,3/2,3 Sone (Silent)
Spulenpfeifen/-zirpen (unter Last)	Normal (leises Zirpen; Fiepen ab vierstelligen Fps)	Normal (leises Zirpen; Fiepen ab vierstelligen Fps)	Überdurchschn. (Zirpen/Fiepen ab hohen zweistelligen Fps)
Verbrauch 2D/UHD-Video/2 LCDs	16/33/45 Watt	13/27/39 Watt	13/27/38 Watt
Verbrauch Wolf/Crysis/Anno/Max. **	141/218/229/244 Watt	132/201/216/227 Watt	163/211/238/243 Watt
Max. GPU-Übertaktung (UHD-stabil)	1.675 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+11 %)	1.675 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+10 %)	1.650 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+6 %)
Max. RAM-Übertaktung (UHD-stabil)	4.500 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+7 %)	4.500 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+13 %)	4.500 MHz mit max. Voltage/Fan via Wattman (+13 %)
Voltage-/Power-Optionen in Tools?	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,21 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,21 Volt), Powerlimit bis +50 %	Ja (GPU/RAM-Ctlr. bis 1,21 Volt), Powerlimit bis +50 %
Länge/Breite Karte; Stromstecker	26,1/3,8 cm; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)	24,2/5,1 cm; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)	26,8/4,4 cm; 1× 8-/1× 6-Pol (vertikal)
Platinenmaße (Länge × Breite)	24,0 × 10,8 cm (exklusive PCI-E-Kontakte)	24,1 × 11,9 cm (exklusive PCI-E-Kontakte)	22,0 × 9,9 cm (exklusive PCI-E-Kontakte)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**3,00**	**3,07**	**3,04**
FAZIT	⊕ Schnellste RX 590 dank RAM-OC ⊕ Zwei clever kalibrierte Firmwares	⊕ Starker Kühler (mit Silent-BIOS auch leise) ⊖ Platzbedarf (Triple-Slot)	⊕ Preis-Fps-Verhältnis; gutes Silent-BIOS ⊖ Unnötig laut mit OC-BIOS (Standard)
	Wertung: **2,77**	Wertung: **2,86**	Wertung: **2,89**

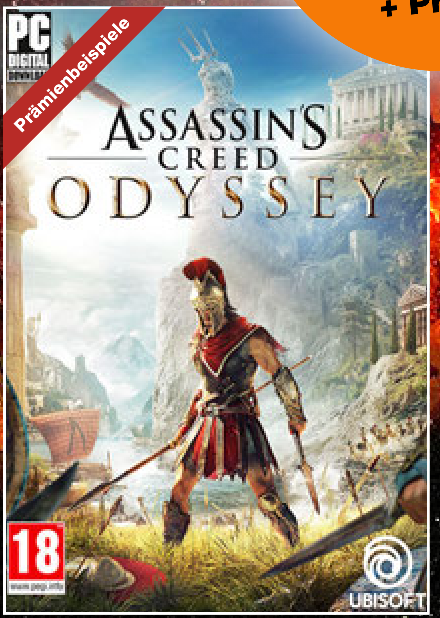
* Windows-Desktop/Spiel/Ernstfall
** Wolfenstein 2 (Full HD, Sync @ 60 Hz), Crysis 3 (Full HD, offene Fps), Anno 2070 (Ultra HD, offene Fps)

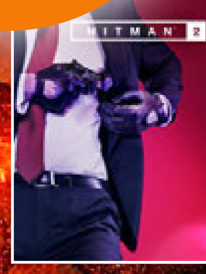
PC Games im ABO

Jetzt tollen Spiele-Key sichern!

1-Jahres-Freundschaftswerbung PCG
72,– €
12 x PCG Extended + Prämie

2-Jahres-Freundschaftswerbung PCG
144,– €
24 x PCG Extended + Prämie

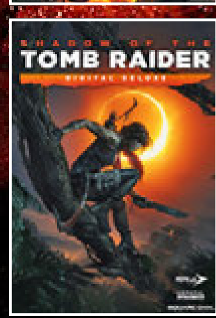












» Jetzt Abo online bestellen unter:
www.pcgames.de/1-jahres-abo

» Jetzt Abo online bestellen unter:
www.pcgames.de/2-jahres-abo







Musik für **Spielerohren**

Im Dezember legen sich die Headset-Hersteller traditionell noch einmal richtig ins Zeug und zeigen neue Modelle. In diesem Vergleichstest treten acht Kandidaten an. **Von:** P. Reuther

Seit geraumer Zeit sieht man beim genaueren Betrachten oder gar Testen von für (PC-)Spieler entwickelten Headsets eine deutliche Entwicklung: Offensichtlich ist der Anspruch der Kunden gestiegen, was Qualität, Klang, aber in vielerlei Hinsicht auch den Preis betrifft.

FOLGENDE PRODUKTE FINDET IHR IM TEST

- Astro A40 Tournament Ready X-Edition
- Asus ROG Delta
- Audeze Mobius
- Razer Kraken Tournament Edition
- Sennheiser GSP 550
- Turtle Beach Earforce Atlas Elite
- Turtle Beach Earforce Atlas One
- Turtle Beach Earforce Atlas Three

Betrachtet man Letzteren, so steigen die Kosten aber nicht etwa im gesamten Marktsegment an. Es gab und gibt noch immer Headsets für viel und für wenig Geld. An diesem Umstand hat sich nicht viel geändert, wie auch ein Blick in die Testtabelle bestätigt.

Doch es gab vor einigen Jahren auch im gehobenen Preissegment noch viele Headsets, die einen eher bescheidenen Klang, einen mäßigen Komfort und eine zweifelhafte Qualität aufwiesen. Dieser Umstand hat sich geändert und befindet sich noch immer im Wandel, denn der höhere Ansprüche stellende Kunde mischt mit seiner Nachfrage nach qualitativ höherwertiger Hardware den Markt auf. Besonders PC-Spieler seien dabei genannt, denn diese sind nicht nur traditionell eher Hardware-affin und anspruchsvoll, sie genießen auch den Vorteil, dass es sich bei dem PC um eine offene Plattform handelt. Dies wiederum begünstigt, dass auch Hardware Verwendung finden und von Nutzern für den PC adaptiert werden kann, deren Einsatzzweck nicht spezifisch für den Computer ausgelegt ist. So sind beispielsweise hochqualitative Kopfhörer bei PC-Spielern recht beliebt. Gute Modelle wie ein Beyerdynamic DT 770 gibt es ab rund 120 Euro.

Dies erhöht den Druck auf die Headset-Hersteller, bei für PC-Spieler konzipierten Headsets nicht nur eine Qualität anzustreben, die zumindest ähnlich hochwertig wie die eines guten Einstiegskopfhörers ausfällt, sondern dies gleichzeitig auch noch zu kompetitiven Preisen zu tun. Trotz allem ist es für die Headset-Hersteller wohl noch immer sehr lukrativ, Headsets für den PC zu entwickeln, denn immer neue Produkte und Firmen drängen auf den Markt.

Als ein gutes, aktuelles Beispiel für die gesamte Entwicklung sei einmal Turtle Beach genannt. Der 1975 gegründete US-amerikanische Hersteller von Audio-Equipment hat zwar tatsächlich seine Wurzeln bei dem PC und entwickelte anfangs Soundchips und -karten, verlagerte in den letzten Jahren den Fokus jedoch auf die Produktion von Gaming-Headsets. Bei Konsolenspielern sehr beliebt und weit verbreitet, tat sich Turtle Beach indes bislang schwer,



PC-Spieler zu überzeugen. Dieser Umstand soll sich mit der neuen, für den PC ausgelegten, resolut und kämpferisch bepreisten Atlas-Serie ändern. Das Top-Modell der Reihe, das Atlas Elite, geht dabei gerade einmal für 100 Euro über die Ladentheke. Die technische Basis stellt indes das für Konsolenspieler ausgelegte Elite Pro (Kostenpunkt: 200 Euro), an dessen Design das etwas simplifizierte und von optischem Understatement geprägte Altas Elite angelehnt wurde und von welchem die wohltönenden, neutral abgestimmten 50-mm-Nanoclear-Treiber stammen.

Doch nicht nur Turtle Beach bemüht sich zusehends, die etwas anspruchsvollere Klientel unter den PC-Spielern zu bedienen, auch andere Hersteller zeigen deutliche Ambitionen: So versucht Asus mit dem ROG Delta erneut, sowohl Spieler als auch Audio-Fans freudig zu stimmen. Derweil mischen neue Hersteller wie Audeze den Markt mit technischen Innovationen auf. ❑

FAZIT

Hoher Anspruch ist förderlich

Spieler lassen sich nicht mehr mit mäßigen Headsets zu gesalzenen Preisen abspeisen. Das ist gut so, denn nachdem einige Hersteller in den vergangenen Monaten und Jahren qualitativ und bezüglich Preis/Leistung vorpreschten, geraten andere unter Druck und müssen nachlegen. Innovative Geräte wie das Mobius mischen den Markt weiter auf.

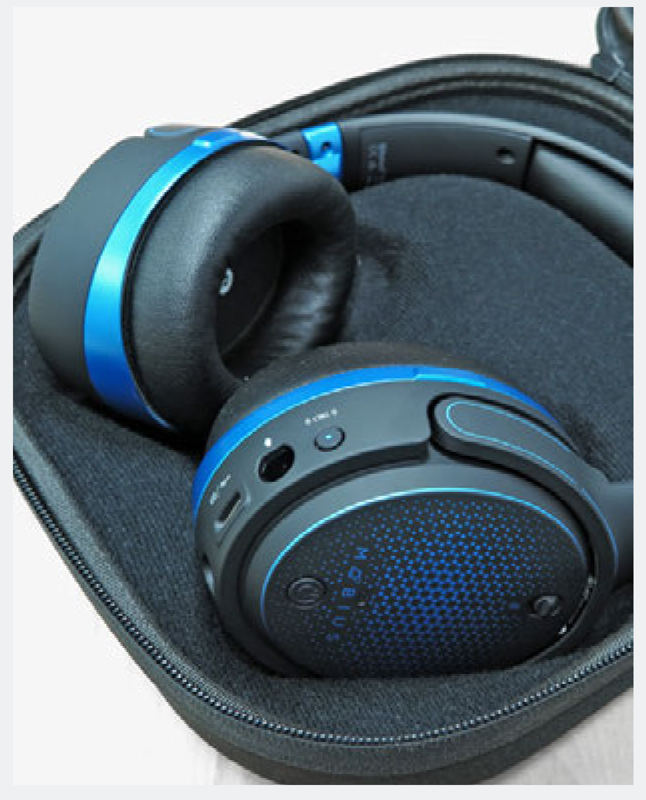
INNOVATION BEI EINEM HEADSET?

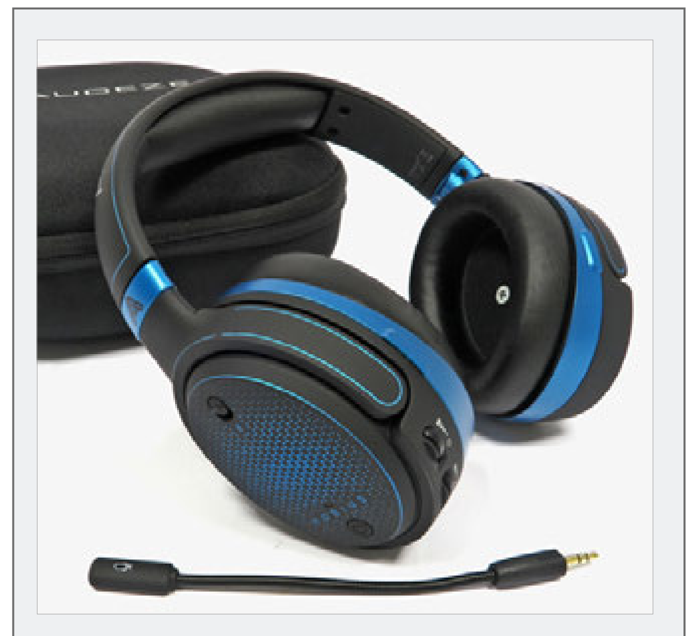
In diesem Artikel werdet ihr auf das Audeze Mobius stoßen, das etwas andere Headset im Testfeld. Es ist ein sehr gutes, außerordentlich fein klingendes Gerät, das sowohl Bluetooth als auch USB-C unterstützt. Das ist aber nur ein kleiner Teil der Technik, die eigentlichen Leckerbissen verbergen sich im Gerät selbst.

Audeze (sprich: „Odih-sih"; vgl. „Odyssey") ist noch eine junge Firma, kann aber auf einige Expertise zurückgreifen. 2009 in Californien gegründet, schlossen sich die beiden Gründer Sankar Thiagasamudram und Alexander Rosson alsbald mit dem Ingenieur Pete Ukar zusammen. Jener entwickelte im Auftrag der NASA hochflexible Materialien für die Leitertechnologie. Die physikalischen Eigenschaften dieser Stoffe wurden schnell als besonders tauglich für magnetostatische Treiber (Planar Drivers) für Kopfhörer identifiziert. Diese bestehen im Gegensatz zu den herkömmlichen, konischen elektrodynamischen Treibern aus einer dünnen, flächig mit Leiterbahnen versehenen Membran, die zwischen zwei Magnetplatten (auch Statoren, Polplatten) untergebracht ist. Die auf der Membran aufgebrachte Spule bringt durch elekromagnetische Impulse die gesamte Membran flächig und uniform zwischen den Statoren zum Schwingen.

Um diese Technologie mit den hochmodernen, extrem leichten Materialien umzusetzen, holte sich Audeze Dragoslav Colich als Chief Technology Officer (CTO) ins Boot. Dieser hat mehr als 30 Jahre Erfahrung bei der Entwicklung von Magnetostaten und hält mehrere Patente bezüglich dieser Technik. Des Weiteren wurde für Gestaltung und Design die BMW-Tochterfirma Designworks eingespannt.

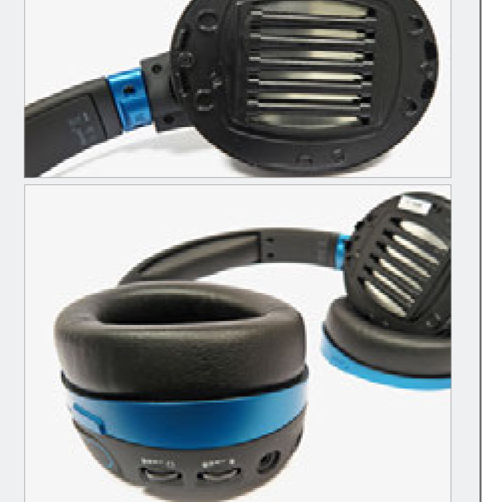
Das Audeze Mobius kommt auch noch mit einer sehr interessanten Surround-Funktion samt Headtracking daher. Im Gerät sind ein hochpräzises Gyroskop und ein Beschleunigungssensor untergebracht, die mit 1.000 Abfragen pro Sekunde die Kopfposition ermitteln. Zusammen mit der lizenzierten Waves-Nx-Virtual-Room-Software erstellt das Audeze Mobius um euch herum einen virtuellen Raum. Wenn ihr den Kopf bewegt, wird der Klang so verändert, dass es durch geschicktes Nutzen der menschlichen Psychoakustik wirkt, als ändere sich mit der Kopfbewegung die Richtung der Klangquelle. Es wirkt, als säßet ihr vor einer großen, potenten Surround-Anlage oder in einem Kino, nicht als würdet ihr ein Headset tragen. Der Effekt ist extrem beeindruckend und macht aus dem Mobius ein VR-Headset der etwas anderen, weil akustischen Art.





AUDEZE MOBIUS

Das Mobius glänzt nicht nur durch kabellose Freiheit, tollen Sound und hohen Komfort, sondern bietet echte Innovation.



Audeze geht in vielerlei Hinsicht anders vor, als man es von konventionellen Headsets gewohnt ist. So auch beim mit 400 Euro teuer anmutenden Mobius, welches statt regulären elektrodynamischen Treibern 100 mm große Magnetostaten nutzt. Diese werden von einem extrem potenten 1.000-mW-Verstärker befeuert und bieten einen sehr klaren, definierten und ausdrucksstarken Sound, welcher sich nicht vor ähnlich hoch bepreisten Hi-Fi-Kopfhörern verstecken muss. Die sehr hohe Klangqualität relativiert zusammen mit der Anschlussvielfalt inklusive Bluetooth, USB-C und Klinke, komfortabler Bedienung, sehr ansprechenden Materialien sowie hohem Komfort den Preis schon weitestgehend, doch obendrauf schnürt Audeze für das Mobius ein technisches Paket, das reguläre Headsets alt aussehen lässt.

Im Headset sind ein Gyroskop und ein Beschleunigungssensor verbaut, welche Kopfposition, -bewegung und -neigung 1.000 Mal pro Sekunde ermitteln. Zusammen mit der Software Wave Nx erstellt das Mobius mit diesen Daten einen virtuellen Raum um den Hörer. Bewegt ihr den Kopf, modifiziert der integrierte, von Audeze entwickelte 8-Kern-DSP den Sound entsprechend, die wahrgenommene Richtung des Klangs ändert sich. Es wirkt, als säße man im Zentrum einer potenten Surround-Anlage oder in einem kleinen Kino-Saal. Selbst oben und unten lässt sich einwandfrei unterscheiden. Das Mobius schafft somit eine extrem räumliche, sehr glaubhafte VR-Klangkulisse, die auch Spielern Vorteile bringt. Wie in der Realität könnt ihr etwa den Kopf leicht neigen, um einen Klang präziser zu orten – ein wirklich neuartiges Erlebnis!



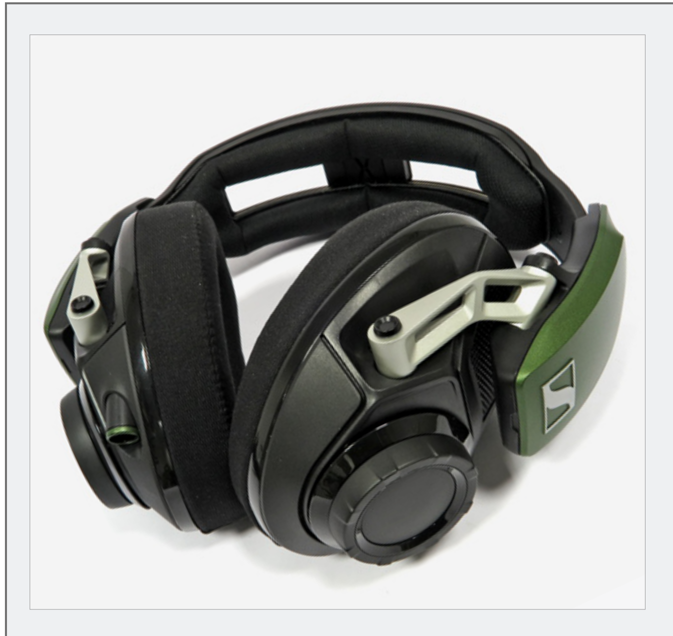
ASUS ROG DELTA

Mit dem ROG Delta buhlt auch Hersteller Asus um die Gunst audiophiler PC-Spieler – und kann in vielen Belangen punkten.

Asus bietet seit geraumer Zeit gute Spieler-Headsets an, die allerdings häufig mit einer „Gaming-Abstimmung" und wildem Design die etwas anspruchsvollere Hörerschaft verprellten. Mit den vor einigen Monaten veröffentlichten Fusion-Modellen ging Asus mit einem schlicht-edlen Äußeren ein wenig auf diese Klientel zu, konnte klanglich aber nur teilweise überzeugen.

Mit dem ROG Delta macht Asus ernst: Das Headset wirkt nicht nur optisch edel, sondern untermauert das feine Äußere mit wohlklingenden inneren Qualitäten: Asus nutzt für das Delta einen ESS 9218 Quad DAC. Dieser wurde für mobile Geräte entwickelt und soll Hi-Fi-Qualitäten auf kleinem Raum bieten. Der DAC ist ein System-on-a-Chip (SoC) und integriert unter anderem Verstärker, Jitter-Schutz sowie die namensgebende Quad-DAC-Technologie. Jene beschreibt vier interne, parallel geschaltete DACs, welche jeweils für einen Teil des Frequenzbands zuständig sind. Diese Trennung soll die Auflösung erhöhen sowie Konvertierungsfehler minimieren und beschert dem ROG Delta den sehr hohen maximalen Rauschabstand von 127 dB. Auch in der Praxis macht das Delta klanglich positiv auf sich aufmerksam: Das Headset ist mit linearem „Flat"-Preset sehr neutral abgestimmt, der Bass ist straff und knackig, die Mitten sind erfreulich präsent und die Höhen klar und definiert. Mit der umfangreichen Armoury-Software lassen sich weitere Profile (u. a. Fps, RPG, Music etc.) nutzen, Surround-Sounds zuschalten oder weitreichende eigene Anpassungen vornehmen – auch ein kräftiger Bassboost ist möglich und kein Problem für die 50-mm-Treiber. Beim Spielen trumpft das ROG Delta mit sehr hochauflösendem Sound und klar ortbaren Klangquellen auf und auch bei der Musikwiedergabe schlägt sich das Headset wacker. Das Klangbild ist voll, detailliert und sauber, wirkt allerdings minimal künstlich. Als einziges Headset im Test trägt das Delta einen schmalen RGB-Zierstreifen mit 16,8 Millionen wähl- und kombinierbaren Farben.





SENNHEISER GSP 550

Während Headsets Tugenden von Kopfhörern aufgreifen, spielt Kopfhörer-Hersteller Sennheiser mit Headset-Design-Sprache.



Mit dem GPS 550 bietet Sennheiser eine USB-Variante des GSP 500, des aktuellen Sennheiser-Headsets der Oberklasse, an. Aufgrund dieser Basis ist das Sennheiser GSP 550 eines der eher seltenen Headsets mit offener Bauweise. Dies geht mit einer kaum vorhandenen Isolation einher, zudem ist der Bass etwas weniger präzise und druckvoll als bei der geschlossenen Variante GSP 600, das generelle Klangbild allerdings wesentlich freier und räumlicher. Die Bauweise verhindert außerdem schwitzige Ohren und das „Taucherglockengefühl" einiger geschlossener Geräte, bleibt schlussendlich aber eine Geschmacksfrage.

Ob auch eine geschlossene Variante des GSP 550 erscheinen wird (ein mutmaßliches GSP 650), ist uns bislang nicht bekannt. Das GSP 550 ist abseits der USB-Soundkarte mit optionalem virtuellen 7.1-Surround, vier (leider nur zum Teil sinnvollen) Klangprofilen sowie einer aktiven Rauschunterdrückung und optionaler Abhörfunktion für das Mikrofon und einigen kleineren Design-Änderungen identisch mit der Klinkenversion. Das ist gut so, denn sowohl beim hohen Komfort als auch bei der praktischen Bedienung und dem sauberen, dynamischen Klang gibt es nur wenig auszusetzen. Das Headset wurde gamingtypisch ein wenig basslastig abgestimmt, die 40-mm-Treiber des Kopfhörer-Spezialisten lassen sich von dem betont voluminösen Sound jedoch nicht aus der Fasson bringen. Stattdessen bietet das GSP 550 volle, ausdrucksstarke Mitten, eine feine Auflösung, definierte, klare Höhen, eine sehr gute Tiefenstaffelung und klare Sprachverständlichkeit. In den Genuss Letzterer geraten auch Ihre Mitspieler, wenn Sie das erstklassige, mit langem Arm flexibel angebrachte Mikrofon zur Kommunikation nutzen. Es zählt zu den besten, die je an einem Headset befestigt wurden. Der Surround-Sound kann ebenfalls überzeugen und steigert die schon beeindruckende Räumlichkeit nochmals.

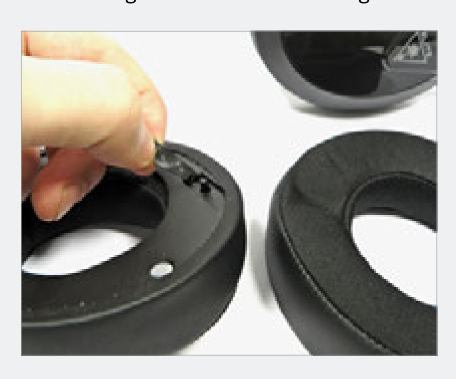


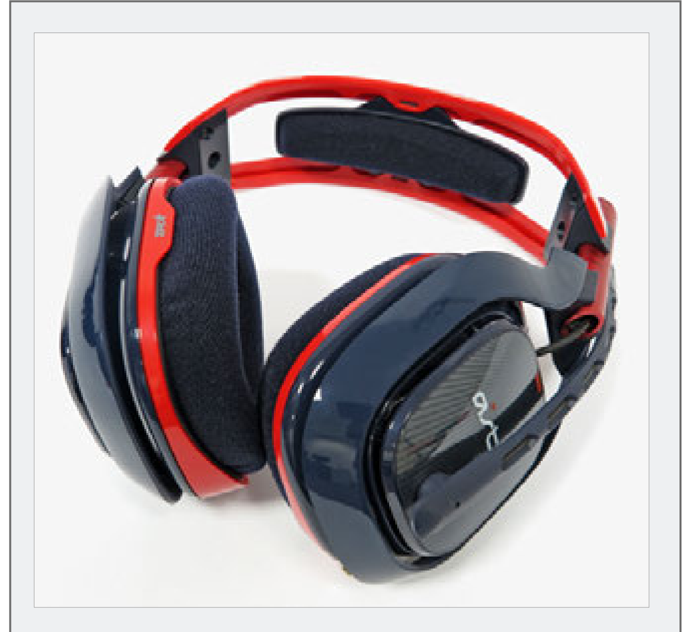
TURTLE BEACH EARFORCE ATLAS ELITE

Mit der Atlas-Serie startet Turtle Beach eine PC-Offensive. Das Atlas Elite ist das günstige Topmodell.

Der Hersteller Turtle Beach ist mit seinen Headsets vor allem auf dem Konsolenmarkt erfolgreich. Trotz einiger empfehlenswerter Headsets ist es den Kaliforniern aber bislang nicht so recht gelungen, auch bei PC-Spielern zu landen. Mit der neuen Atlas-Reihe soll sich dieser Umstand ändern. Das obere Ende der drei primär für den PC konzipierten Headsets markiert das Atlas Elite. Dieses orientiert sich stark am Elite Pro, ist in einigen Design-Aspekten aber etwas simplifiziert. So wurde beispielsweise die Anpassungsmechanik für das Kopfband eingespart. Die aus schwarzem Plastik in Klavierlackoptik gefertigten Seitendeckel können nun dank einer Magnetbefestigung abgenommen und auf Wunsch gegen bedruckte aus dem Turtle-Beach-Sortiment ausgetauscht werden. Auch das Mikrofon des Atlas Elite ist neu und die in beiden Geräten verbauten 50-mm-„Nanoclear"-Treiber unterscheiden sich untereinander ein wenig. Die beiden Elite-Varianten sind also ähnlich, aber nicht baugleich. Viel bedeutender ist unseres Erachtens aber, dass das Atlas Elite mit knapp 100 Euro nur rund die Hälfte des Elite Pro kostet, aber beinahe alle Tugenden des Pro beibehält.

Das Atlas Elite sitzt dank der sehr weichen, dick mit Memory-Foam gefütterten und mit Kunstleder veredelten Polster sehr bequem, das Kopfband passt sich auch ohne Einstellungsmöglichkeiten sauber der Kopfform an. Brillenträger freuen sich über eine in den Polstern verbaute Mechanik, mit der eine Aussparung für die Bügel freigegeben und angepasst werden kann (s. Bild). Auch klanglich kann das Atlas Elite voll überzeugen. Eine leichte Betonung der unteren Frequenzen sorgt für einen angenehm warmen Grundton, ansonsten ist der Sound ausgewogen und neutral. Die Detailabbildung und Tiefenstaffelung ist erfreulich hoch und erlaubt es, Klänge klar auszumachen und zu orten, Stimmen klingen natürlich, der Bass ist flott und straff. Das flexible, gut platzierbare Mikrofon ist ebenfalls sehr überzeugend und zeichnet die Stimme ohne störende Nebengeräusche natürlich und klar verständlich auf.

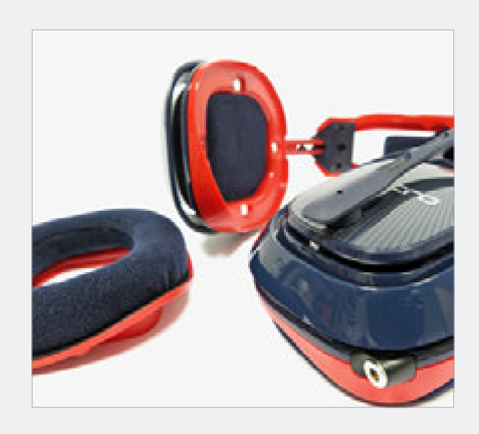


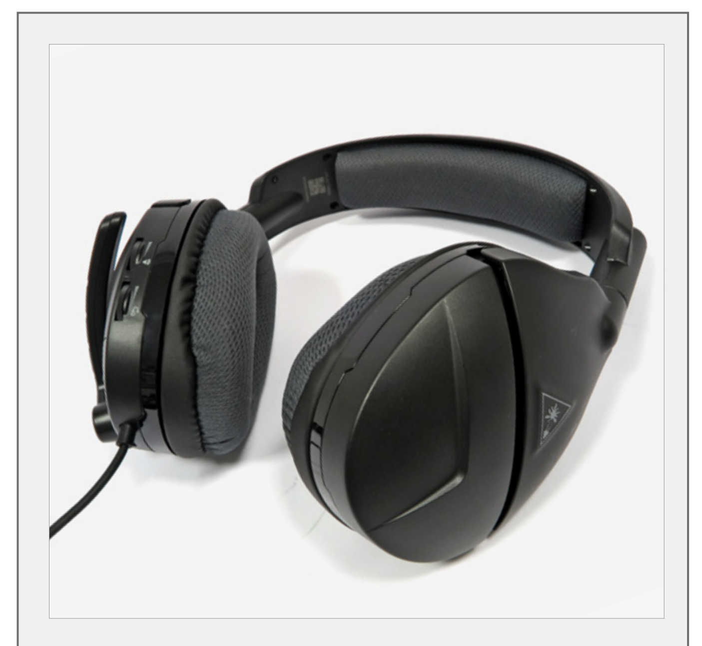


ASTRO A40 TOURNAMENT READY X-EDITION

Das A40 ist eines der beliebtesten Headsets unter Konsolenspielern und stellt sich in der Jubiläumsedition unserem Test.

Viele Konsolenspieler schwören seit Jahren auf das Astro A40 und auch eine größere Zahl PCler kann sich mittlerweile für das Headset begeistern. Nach dem Test der für das zehnjährige Jubiläum erschienenen X-Edition können wir die Begeisterung zu weiten Teilen nachvollziehen. Diese Version des Headsets kostet rund 170 Euro und kommt mit einem Äußeren in Navy-Blue samt roten Akzenten daher, ist ansonsten aber mit dem regulären A40 TR identisch. Wir testen die Klinkenversion; gegen Aufpreis wird das Headset auch im Bundle mit dem Mixamp verkauft, einer externen Soundkarte mit einigen Zusatzfunktionen. Das Astro A40 punktet an erster Stelle mit dem hohen Komfort dank dicker, angenehm weicher Polsterung, der guten Gewichtsverteilung und der sehr guten Soundqualität. Die Abstimmung des A40 hat einen deutlichen Tieftonfokus, die 50-mm-Treiber drücken die Bässe mit Vehemenz in die Gehörgänge. Neben dem Bass sind auch die oberen Mitten betont, das Headset erhält dadurch einen angenehm warmen, voluminösen Grundton. Dies geht ein wenig auf Kosten der Mitten, die leicht zurückstehen, allerdings ist der Sound noch immer voll, dynamisch und gehaltvoll und bietet eine gute Tiefenstaffelung und eine weitgehend natürliche Stimmwiedergabe – tiefe Männerstimmen neigen allerdings etwas zum Dröhnen. Dank der mehr als ordentlichen Mitten und fein aufgelöster Höhen lassen sich mit dem A40 Geräusche gut orten. Die oberen Höhen sind dagegen etwas arg gedämpft und schlucken einige feine Details, auf der Habenseite stört das Headset nicht mit harschen, zischenden Sibilanten. Das A40 macht als Allrounder in allen Lebenslagen eine sehr gute Figur und ist auch für die Musikwiedergabe geeignet. Das flexible und gut vor dem Mund platzierbare Mikrofon kann beidseitig befestigt werden und verrichtet sehr gute Arbeit. Die Stimme ist klar, verständlich und natürlich. Einen Lautstärkeregler vermissen wir indes.



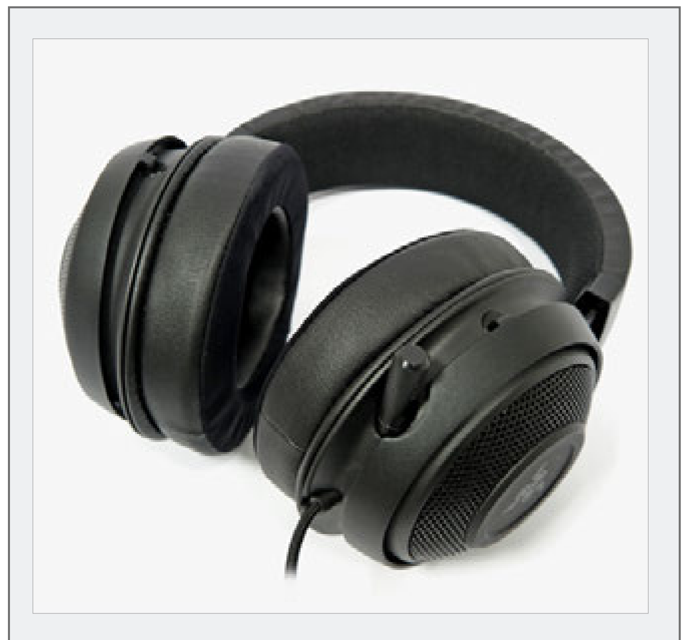


TURTLE BEACH EARFORCE ATLAS THREE

Das Atlas Three platziert sich klanglich wie preislich zwischen Elite und One und bietet ein interessantes Feature.

Ein per Klinke betriebenes Headset mit USB-Anschluss? Ja, so etwas gibt es. Einige Headsets liefern den Ton beispielsweise über Klinke und nutzen die USB-Verbindung, um bunt zu leuchten. Doch das Atlas Three hat keine RGB-Beleuchtung, sondern kommt mit einem Akku daher. Mit diesem wird dann wiederum ein im Headset untergebrachter Verstärker betrieben, welcher die verbauten 50-mm-Treiber befeuert. Letztere sind nicht mit jenen des Atlas Elite identisch und auch nicht auf deren klanglichem Niveau. Wie beim Atlas One ist auch hier der Bass recht stark betont, die Mitten wirken dagegen etwas fad und die Höhen etwas zu zurückhaltend. Trotzdem kann der Klang zufriedenstellen und ist auch zum Hören von nicht allzu komplexer und/oder schneller Musik geeignet. Tatsächlich lässt sich der Klang auch noch aufwerten, denn es stehen Ihnen drei per Tastendruck wählbare Soundprofile zur Verfügung. Das Standard-Profil klingt etwas dumpf und zugeschnürt. Insbesondere das zweite Profil, der Höhen-Boost, öffnet das Klangbild indes deutlich, unterstreicht eine Vielzahl Details. Die Höhen wirken nicht etwa harsch, metallisch oder kühl, sondern als würden sie beim „Flat"-Preset einfach fehlen. Dieses Profil bringt auch beim Spielen deutlich merkliche Vorteile, da die Ortung von Klängen wesentlich besser gelingt und einige Details erst mit dem Höhen-Boost aus dem Klangbild heraustreten. Das dritte Klangprofil ist ein „Vocal-Boost", der die Stimmwiedergabe verbessert – auch dieses Profil kann gefallen und besonders bei Musikwiedergabe oder beim Chatten Vorteile bringen. Für Letzteres steht außerdem ein praktischer Chat-Mix zur Verfügung. Der Komfort ähnelt wie auch die äußere Aufmachung dem Atlas One, die Polsterung ist allerdings etwas weicher und angenehmer. Die ebenfalls mit einer Aussparung für Brillenbügel versehenen Memory-Foam-Polster sind mit flauschiger Kunstfaser bezogen und lassen etwas Luftzirkulation zu.





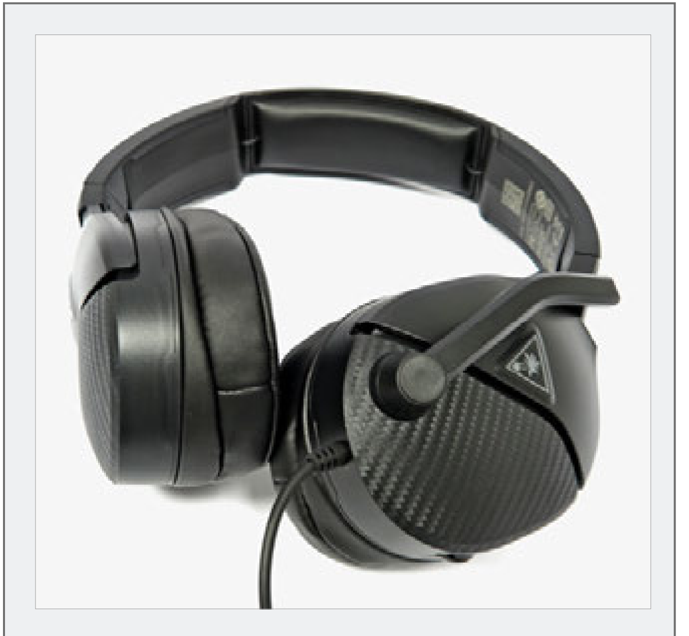
RAZER KRAKEN TOURNAMENT EDITION

Wenn ihr fette Bässe mögt und keinen gehobenen Wert auf Klangtreue legt, könnte euch das Kraken Tournament Edition zusagen.

Razer tanzt in diesem Vergleichstest ein wenig aus der Reihe. Zwar haben auch Sennheiser GSP 550, Astro A40 und die beiden günstigeren Turtle-Beach-Headsets eine deutliche Bassbetonung und eine mehr oder minder dezente „Gaming-Abstimmung“, Razer treibt das Spiel um die fetten Bässe allerdings auf die Spitze – oder vielleicht besser: in die tiefsten Tiefen. Das Headset kommt mit einer USB-Soundkarte inklusive virtuellem Surround sowie einem sehr praktischen Chat-Mix, der es euch erlaubt, die Lautstärke von Spiel und Kommunikation mit einem einfachen Dreh am entsprechenden Schieberädchen anzupassen. Mithilfe zwei großer Knöpfe könnt ihr den Pegel auch wie gewohnt anpassen. Wollt ihr das Headset via Klinke betreiben, etwa beim mobilen Einsatz, so steht eine weitere, kleine Kabelfernbedienung mit Lautstärkerädchen zur Verfügung.

Darüber hinaus könnt ihr Razers Synapse-Software einsetzen, um Equalizer, Surround-Sound, Kompressor, Sprach-Boost oder die aktive Rauschunterdrückung oder Abhörfunktion des Mikrofons zu nutzen. So weit, so gut, diese Punkte sind bislang sehr positiv. Sehr ärgerlich hingegen ist, dass die Synapse-Software eine Registrierung voraussetzt und bei jedem erneuten Einstecken des Headsets von Neuem aktualisiert werden muss – das geht definitiv besser, datenschonender und weniger aufdringlich. Etwas aufdringlich ist leider auch der Sound, spezifisch der Tiefton, wobei die fetten Bässe sicherlich einige Fans finden werden. Das letzte, bislang von uns verschwiegene Bedienelement ist ein Bass-Regler mit 17(!) Stufen. Selbst komplett herabgeregelt steht der Tiefton gegenüber den schwachen Mitten im Vordergrund, ab mittlerer Stufe verfettet der gesamte untere Frequenzbereich und bringt die generell schwachen Mitten vollends aus dem Tritt. Das Klangbild ist schwammig und unsauber. Der Surround verstärkt den Bass nochmals, hebt aber auch die oberen Mitten und die Höhen etwas an, was die Ortung und Räumlichkeit beim Spielen etwas verbessert.

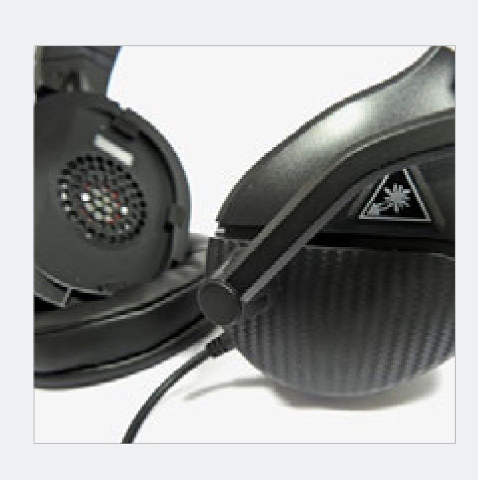




TURTLE BEACH EARFORCE ATLAS ONE

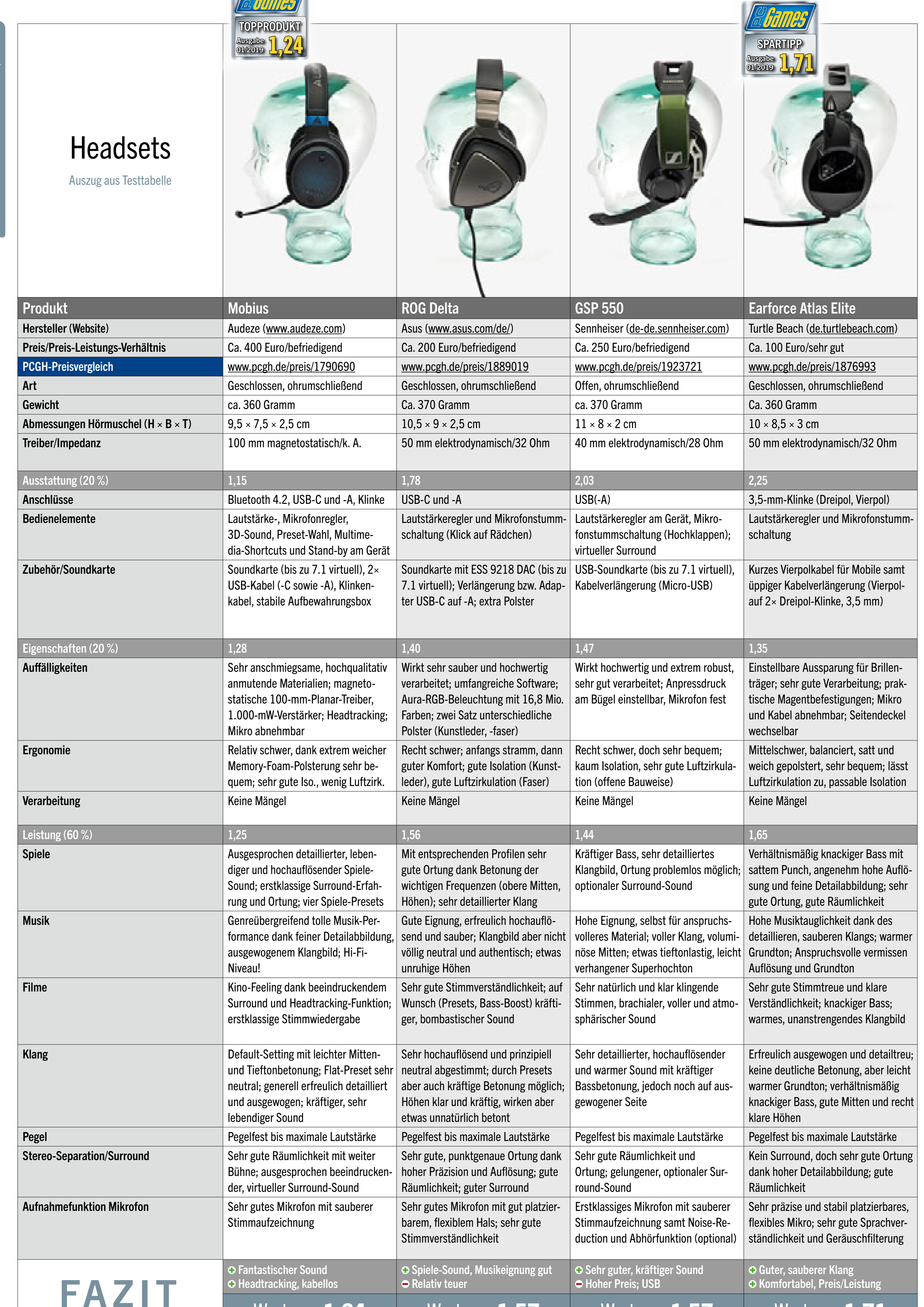
Das 50 Euro günstige Atlas One markiert das untere Ende der Atlas-Reihe. Trotz Einschränkungen ist es ein gutes Headset.

Klangliche Wunder sollte man von einem 50-Euro-Headset nicht erwarten. Trotzdem schlägt sich das günstige Headset aus Turtle Beachs Atlas-Reihe in dieser Disziplin sehr ordentlich und kann viele Mitbewerber in dieser Preisklasse zum Teil weit hinter sich lassen. Den verbauten 40-mm-Treibern fehlt es bei der Detailabbildung und Klangtreue ein wenig an Finesse und die Betonung ist etwas arg auf die unteren Frequenzen konzentriert. Der kräftige Tiefton ist eher auf der brummigen, trägen Seite, die Mitten fallen hörbar ab. Die Höhen sind indes recht gut aufgelöst. Der Klang des Atlas One ist dadurch allerdings nur begrenzt kompromittiert. Tatsächlich macht das Headset eine durchaus gute Figur und ist auch zum Hören von Pop-Musik geeignet. Bei schnellen, fein aufgelösten Songs und raschen Beats streicht das One allerdings die Segel und produziert leidlich definierten Klangbrei. Doch insbesondere für den preisbewussten Spiele-Einsatz sind die 50 Euro gut angelegt. Beim Spielen kann der voluminöse Tiefton gefallen, das Klangbild ist des Weiteren noch ausreichend aufgelöst und akkurat, um eine halbwegs präzise Ortung von Klängen zuzulassen – für ernsthaftes, kompetitives Spielen ist das Atlas One aber nur begrenzt zu empfehlen. Dafür stimmt der Komfort: Das Headset wirkt trotz der bei den Materialien nötigen Sparmaßnahmen gut verarbeitet und robust, der Komfort ist angenehm hoch. Die weichen, mit Memory-Foam gefütterten Kunstlederpolster sind nicht ganz so anschmiegsam wie bei höherpreisigen Headsets und für große Ohren ein wenig schmal geraten. Dennoch sitzt das Atlas One bequem, die Polster schließen gut ab und isolieren den Träger wirksam von der Außenwelt. Für Brillenträger ist eine Vertiefung für die Bügel eingearbeitet. Das Mikrofon hinterlässt indes einen etwas zwiespältigen Eindruck. Es zeichnet die Stimme zwar prinzipiell gut verständlich auf, aufgrund des kurzen, unflexiblen Arms lässt es sich aber nicht befriedigend vor dem Mund platzieren, die Aufnahmequalität leidet.



Headsets

Auszug aus Testtabelle



Produkt	Mobius	ROG Delta	GSP 550	Earforce Atlas Elite
Hersteller (Website)	Audeze (www.audeze.com)	Asus (www.asus.com/de/)	Sennheiser (de-de.sennheiser.com)	Turtle Beach (de.turtlebeach.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 400 Euro/befriedigend	Ca. 200 Euro/befriedigend	Ca. 250 Euro/befriedigend	Ca. 100 Euro/sehr gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1790690	www.pcgh.de/preis/1889019	www.pcgh.de/preis/1923721	www.pcgh.de/preis/1876993
Art	Geschlossen, ohrumschließend	Geschlossen, ohrumschließend	Offen, ohrumschließend	Geschlossen, ohrumschließend
Gewicht	ca. 360 Gramm	Ca. 370 Gramm	ca. 370 Gramm	Ca. 360 Gramm
Abmessungen Hörmuschel (H × B × T)	9,5 × 7,5 × 2,5 cm	10,5 × 9 × 2,5 cm	11 × 8 × 2 cm	10 × 8,5 × 3 cm
Treiber/Impedanz	100 mm magnetostatisch/k. A.	50 mm elektrodynamisch/32 Ohm	40 mm elektrodynamisch/28 Ohm	50 mm elektrodynamisch/32 Ohm
Ausstattung (20 %)	1,15	1,78	2,03	2,25
Anschlüsse	Bluetooth 4.2, USB-C und -A, Klinke	USB-C und -A	USB(-A)	3,5-mm-Klinke (Dreipol, Vierpol)
Bedienelemente	Lautstärke-, Mikrofonregler, 3D-Sound, Preset-Wahl, Multimedia-Shortcuts und Stand-by am Gerät	Lautstärkeregler und Mikrofonstummschaltung (Klick auf Rädchen)	Lautstärkeregler am Gerät, Mikrofonstummschaltung (Hochklappen); virtueller Surround	Lautstärkeregler und Mikrofonstummschaltung
Zubehör/Soundkarte	Soundkarte (bis zu 7.1 virtuell), 2× USB-Kabel (-C sowie -A), Klinkenkabel, stabile Aufbewahrungsbox	Soundkarte mit ESS 9218 DAC (bis zu 7.1 virtuell); Verlängerung bzw. Adapter USB-C auf -A; extra Polster	USB-Soundkarte (bis zu 7.1 virtuell), Kabelverlängerung (Micro-USB)	Kurzes Vierpolkabel für Mobile samt üppiger Kabelverlängerung (Vierpol- auf 2× Dreipol-Klinke, 3,5 mm)
Eigenschaften (20 %)	1,28	1,40	1,47	1,35
Auffälligkeiten	Sehr anschmiegsame, hochqualitativ anmutende Materialien; magnetostatische 100-mm-Planar-Treiber, 1.000-mW-Verstärker; Headtracking; Mikro abnehmbar	Wirkt sehr sauber und hochwertig verarbeitet; umfangreiche Software; Aura-RGB-Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben; zwei Satz unterschiedliche Polster (Kunstleder, -faser)	Wirkt hochwertig und extrem robust, sehr gut verarbeitet; Anpressdruck am Bügel einstellbar, Mikrofon fest	Einstellbare Aussparung für Brillenträger; sehr gute Verarbeitung; praktische Magentbefestigungen; Mikro und Kabel abnehmbar; Seitendeckel wechselbar
Ergonomie	Relativ schwer, dank extrem weicher Memory-Foam-Polsterung sehr bequem; sehr gute Iso., wenig Luftzirk.	Recht schwer; anfangs stramm, dann guter Komfort; gute Isolation (Kunstleder), gute Luftzirkulation (Faser)	Recht schwer, doch sehr bequem; kaum Isolation, sehr gute Luftzirkulation (offene Bauweise)	Mittelschwer, balanciert, satt und weich gepolstert, sehr bequem; lässt Luftzirkulation zu, passable Isolation
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel
Leistung (60 %)	1,25	1,56	1,44	1,65
Spiele	Ausgesprochen detaillierter, lebendiger und hochauflösender Spiele-Sound; erstklassige Surround-Erfahrung und Ortung; vier Spiele-Presets	Mit entsprechenden Profilen sehr gute Ortung dank Betonung der wichtigen Frequenzen (obere Mitten, Höhen); sehr detaillierter Klang	Kräftiger Bass, sehr detailliertes Klangbild, Ortung problemlos möglich; optionaler Surround-Sound	Verhältnismäßig knackiger Bass mit sattem Punch, angenehm hohe Auflösung und feine Detailabbildung; sehr gute Ortung, gute Räumlichkeit
Musik	Genreübergreifend tolle Musik-Performance dank feiner Detailabbildung, ausgewogenem Klangbild; Hi-Fi-Niveau!	Gute Eignung, erfreulich hochauflösend und sauber; Klangbild aber nicht völlig neutral und authentisch; etwas unruhige Höhen	Hohe Eignung, selbst für anspruchsvolleres Material; voller Klang, voluminöse Mitten; etwas tieftonlastig, leicht verhangener Superhochton	Hohe Musiktauglichkeit dank des detaillieren, sauberen Klangs; warmer Grundton; Anspruchsvolle vermissen Auflösung und Grundton
Filme	Kino-Feeling dank beeindruckendem Surround und Headtracking-Funktion; erstklassige Stimmwiedergabe	Sehr gute Stimmverständlichkeit; auf Wunsch (Presets, Bass-Boost) kräftiger, bombastischer Sound	Sehr natürlich und klar klingende Stimmen, brachialer, voller und atmosphärischer Sound	Sehr gute Stimmtreue und klare Verständlichkeit; knackiger Bass; warmes, unanstrengendes Klangbild
Klang	Default-Setting mit leichter Mitten- und Tieftonbetonung; Flat-Preset sehr neutral; generell erfreulich detailliert und ausgewogen; kräftiger, sehr lebendiger Sound	Sehr hochauflösend und prinzipiell neutral abgestimmt; durch Presets aber auch kräftige Betonung möglich; Höhen klar und kräftig, wirken aber etwas unnatürlich betont	Sehr detaillierter, hochauflösender und warmer Sound mit kräftiger Bassbetonung, jedoch noch auf ausgewogener Seite	Erfreulich ausgewogen und detailtreu; keine deutliche Betonung, aber leicht warmer Grundton; verhältnismäßig knackiger Bass, gute Mitten und recht klare Höhen
Pegel	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke
Stereo-Separation/Surround	Sehr gute Räumlichkeit mit weiter Bühne; ausgesprochen beeindruckender, virtueller Surround-Sound	Sehr gute, punktgenaue Ortung dank hoher Präzision und Auflösung; gute Räumlichkeit; guter Surround	Sehr gute Räumlichkeit und Ortung; gelungener, optionaler Surround-Sound	Kein Surround, doch sehr gute Ortung dank hoher Detailabbildung; gute Räumlichkeit
Aufnahmefunktion Mikrofon	Sehr gutes Mikrofon mit sauberer Stimmaufzeichnung	Sehr gutes Mikrofon mit gut platzierbarem, flexiblem Hals; sehr gute Stimmverständlichkeit	Erstklassiges Mikrofon mit sauberer Stimmaufzeichnung samt Noise-Reduction und Abhörfunktion (optional)	Sehr präzise und stabil platzierbares, flexibles Mikro; sehr gute Sprachverständlichkeit und Geräuschfilterung
FAZIT	+ Fantastischer Sound + Headtracking, kabellos	+ Spiele-Sound, Musikeignung gut − Relativ teuer	+ Sehr guter, kräftiger Sound − Hoher Preis; USB	+ Guter, sauberer Klang + Komfortabel, Preis/Leistung
	Wertung: **1,24**	Wertung: **1,57**	Wertung: **1,57**	Wertung: **1,71**

Headsets

Auszug aus Testtabelle

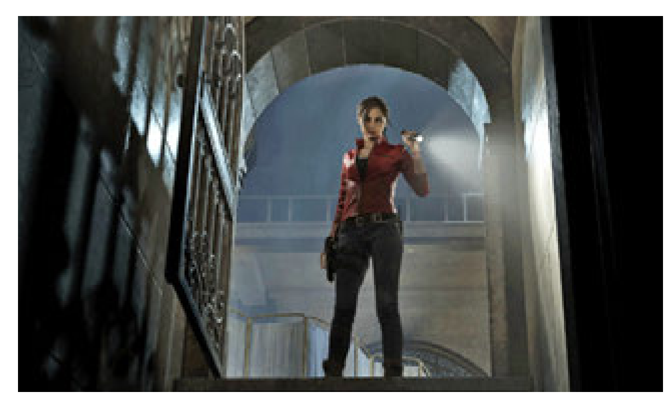
PC Games SPARTIPP Ausgabe 01/2019 2,09

Produkt	A40 TR X-Edition	Earforce Atlas Three	Kraken TE	Earforce Atlas One
Hersteller (Website)	Astro (www.astrogaming.de)	Turtle Beach (de.turtlebeach.com)	Razer (www.razer.com/de-de)	Turtle Beach (de.turtlebeach.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. 160 Euro/befriedigend	Ca. 80 Euro/sehr gut	Ca. 100 Euro/befriedigend	Ca. 50 Euro/sehr gut
PCGH-Preisvergleich	X-Edition nicht gelistet	www.pcgh.de/preis/1877023	www.pcgh.de/preis/1912206	www.pcgh.de/preis/1877013
Art	Geschlossen, ohrumschließend	Geschlossen, ohrumschließend	Geschlossen, ohrumschließend	Geschlossen, ohrumschließend
Gewicht	Ca. 380 Gramm	Ca. 270 Gramm	Ca. 340 Gramm	Ca. 230 Gramm
Abmessungen Hörmuschel (H × B × T)	10 × 8,5 × 3 cm	9,5 × 7,5 × 2 cm	11 × 10,5 × 2 cm	9,5 × 7,5 × 2 cm
Treiber/Impedanz	50 mm elektrodynamisch/48 Ohm	50 mm elektrodynamisch/32 Ohm	50 mm elektrodynamisch/32 Ohm	40 mm elektrodynamisch/32 Ohm
Ausstattung (20 %)	2,50	2,13	1,72	2,27
Anschlüsse	3,5-mm-Klinke (Dreipol, Vierpol)	3,5-mm-Klinke (Dreipol, Vierpol)	USB(-A), 3,5-mm-Klinke (Vierpol)	3,5-mm-Klinke (Dreipol, Vierpol)
Bedienelemente	Mikrofonstummschaltung	Lautstärke- und Mikrofonreglung (mit Monitoring), -stummschaltung (Hochklappen); Presetwahl; Power	Lautstärke-, Bass- und Mikro-Reglung; virtueller Surround, Chat-Mix; Mini-Kabelfernbed.; Razer-Software	Lautstärkeregler und Mikrofonstummschaltung (Hochklappen)
Zubehör/Soundkarte	Üppige Kabelverlängerung (Vierpol- auf 2× Dreipol-Klinke, 3,5 mm)	Üppige Kabelverlängerung (Vierpol- auf 2× Dreipol-Klinke, 3,5 mm); USB-Ladekabel	USB-Soundkarte (bis zu 7.1 virtuell) mit THX-Zertifikat; Kabel trennbar (Klinke für Mobile)	Üppige Kabelverlängerung (Vierpol- auf 2× Dreipol-Klinke, 3,5 mm)
Eigenschaften (20 %)	1,45	1,55	1,62	1,73
Auffälligkeiten	Wirkt sehr stabil und widerstandsfähig; modulares Design; praktische Magnetbefestigungen; Mikro abnehm- und wechselseitig anbringbar; Kabel wechselbar	Intergirerter Verstärker mit guter Leistung – ohne Akku-Ladung aber kein Betrieb (Angabe: 40 h); passive Aussparung für Brillen; Mikro fest	Gute Verarbeitung und sauberes Design, wirkt dank sehr elastischem Bügel und sinnvollen Metallverstärkungen robust und haltbar; Mikro versenkbar	Passive Aussparung für Brillenträger; Mikro und Kabel fest; ordentliche Verarbeitung; preislich angemessene Materialanmutung und Haptik
Ergonomie	Recht schwer, dank breiter, weicher Polster und guter Balance sehr bequem; lässt Luftzirk. zu, gute Isolation	Angenehm weiche, etwas knappe Polster; guter Sitz, leichter Druck; lässt Luftzirkulation zu, passable Iso.	Mittelschwer, gut gepolstert, bequem; sitzt etwas locker, verrutscht leicht; wenig Luftzirkulation, gute Isolation	Leicht; weiche, etwas knappe Kunstleder-Polster; guter Sitz, leichter Druck; kaum Luftzirkul., gute Isolation
Verarbeitung	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel
Leistung (60 %)	1,55	1,88	2,23	2,16
Spiele	Kräftiger, satter und angenehm voluminöser Spiele-Sound mit Tieftonfokus, gute Räumlichkeit und Ortung	Kräftiger, voluminöser Tiefton, dennoch gutes Ansprechverhalten und Auflösung; gute Ortung, eingeschränkte Räumlichkeit	Starker Tieftonfokus, Mittenschwäche, verhangene Höhen; dennoch brauchbare Ortung; ordentlicher Surround-Sound	Recht ausgewogenes Klangbild mit befriedigender Detailabbildung; recht gute Ortung und Räumlichkeit, passable Auflösung; teigiger Bass
Musik	Sehr gute Eignung trotz nicht unbeträchtlichen Tiefton-Fokus; für Anspruchsvolle etwas zu fade Höhen und obere Mitten	Prinzipiell gute Eignung, etwas viel Tiefton; Vocal-Preset mit Mitten-Boost für ausdrucksstärkeren Gesang	Für Populär-Musik ordentlich; Bass neigt zum Dröhnen; zu schwache Mitten, Auflösung und Detailabbildung für anspruchsvollere Musik	Dank relativ ausgewogenen Sounds prinzipiell geeignet, jedoch zu wenig Detail und Auflösung für komplexere Musik; unpräziser, teigiger Tiefton
Filme	Sehr voluminöser, satter Kino-Sound mit guter Stimmwiedergabe	Druckvoller, voluminöser Film-Sound mit guter Stimmverständlichkeit	Brachialer Sound mit viel Rums, aber einigen Schwächen bei Stimmen, Bühne und Details	Gute Stimmverständlichkeit und relativ treue Wiedergabe, jedoch bei Auflösung kompromittiert; schwammiger Tiefton stört
Klang	Warm und tieftonlastig, trotzdem gute Mitten; leichte Schwächen bei oberen Frequenzen, etwas eingeschränkte Detailabbildung, Ortung und Räumlichkeit	Recht kräftiger Bass-Boost und sehr warme untere Mitten; trotzdem noch gute Detailabbildung; Treble-Preset mit klaren Höhen	Selbst bei minimalem Bass tieftonlastig; störende Mittenschwäche, verhangene Höhen; eingeschränkte Detailabbildung, Ortung und Räumlichkeit	Relativ neutral abgestimmt, doch hörbar wellige Frequenzkurve mit eingeschränkter Präzision; etwas wenig Auflösung und Präsenz; unpräziser, brummiger Tiefton
Pegel	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke	Pegelfest bis maximale Lautstärke
Stereo-Separation/Surround	Gute Räumlichkeit und Ortung mit kleinen Einschränkungen; nur Stereo-Sound	Gute Ortung und ordentliche Räumlichkeit; Verbesserung durch Vocal- oder Treble-Preset; Stereo-Klang	Gute Räumlichkeit und Ortung; guter, optionaler Surround-Sound (THX Spacial Sound)	Brauchbare Ortung und Räumlichkeit; etwas eingeschränkt durch unpräzises Klangbild; Stereo
Aufnahmefunktion Mikrofon	Sehr gute Stimmverständlichkeit, gedämpfte Zisch- und Atemgeräusche	Prinzipiell gutes Mikrofon mit Monitoring; aufgrund kurzen, starren Arms aber nicht optimal platzierbar	Gute, sauber verständliche Sprachaufzeichnung, Abhörfunktion optional; leichte Schwächen bei Filterung	Prinzipiell gutes Mikrofon, aufgrund kurzen, starren Arms aber nicht optimal platzierbar
FAZIT	+ Spiele-Sound; hoher Komfort + Stabil, modular	+ Voluminöser Spiele-Sound + Verstärker, sinnvolle Presets	+ Viel Bass, Surround-Sound − Detail- und Mittenschwäche	+ Preis/Leistung − Sound nur Mittelmaß
	Wertung: **1,72**	Wertung: **1,86**	Wertung: **2,00**	Wertung: **2,09**

Im nächsten Heft

❑ Test

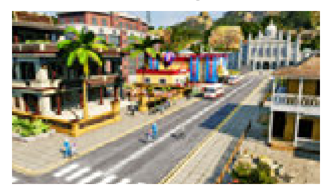
Resident Evil 2



Wenn alles klappt, gruseln wir uns bereits für die nächste Ausgabe durch das Remake von Capcoms Horror-Klassiker.

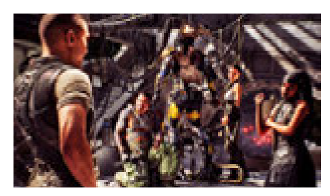
❑ Test

Tropico 6 | Auch hier gilt: Wenn alles hinhaut, gibt's den Test schon nächste Ausgabe.



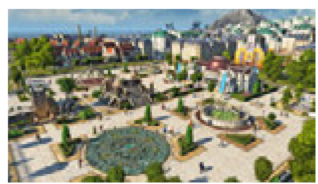
❑ Vorschau

Anthem | Biowares Shooter-RPG erscheint im Februar, wir rechnen mit neuen Infos.



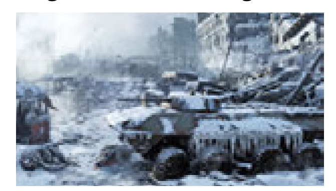
❑ Vorschau

Anno 1800 | Erscheint ebenfalls im Februar, also dürfte es neue Infos zum Aufbauspiel geben.



❑ Vorschau

Metro: Exodus | Februar, zum Dritten: Auch zum Endzeit-Shooter gibt's wohl bald Neuigkeiten.



PC Games 02/19 erscheint am 30. Januar!

Vorab-Infos ab 26. Januar 2019 auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**
THE LONG JOURNEY HOME



Ihr fragt euch, wie es Scotty schafft, in brenzligen Situationen die Enterprise rechtzeitig zu reparieren? Tut es ihm doch einfach gleich – in diesem Space-Abenteuer mit Rogue-like-Elementen.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter Print Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiterin Online Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Olaf Bleich, Susanne Braun, Stefan Brunk, Ebru Cebeci, Manuel Christa, Viktor Eippert, Wolfgang Fischer, Johannes Gehrling, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Emily Schuhmann, Sönke Siemens, Cosima Staneker, Raffael Vötter, Ulrich Wimmeroth
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts, Warner, Activision Blizzard

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Werbevermarktung
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Niels Eggert Tel. +49 911 2872-341; eggert@aruba-events.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 31 vom 01.01.2018.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



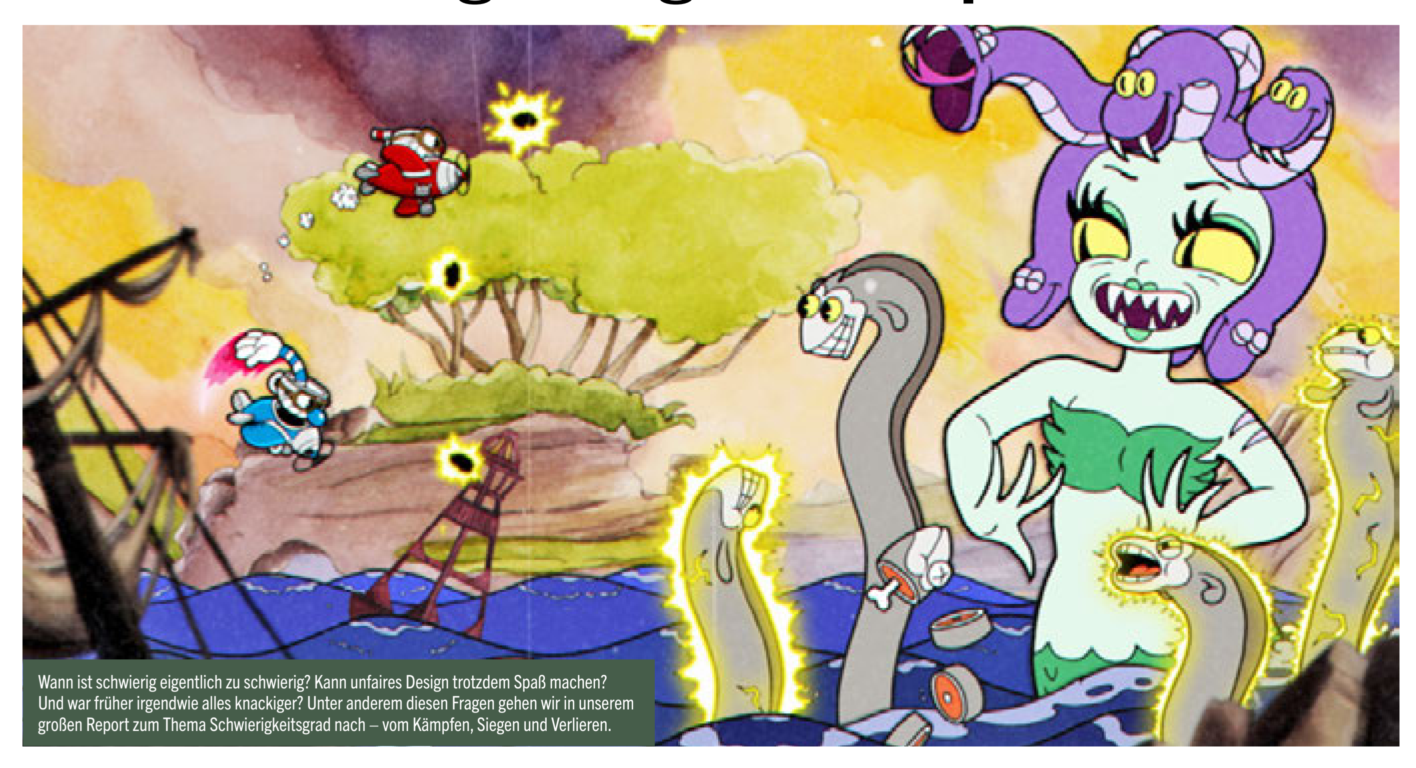
Marquard Media

Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, EVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

REPORT Seite 116

Der Schwierigkeitsgrad **in Spielen**



Wann ist schwierig eigentlich zu schwierig? Kann unfaires Design trotzdem Spaß machen? Und war früher irgendwie alles knackiger? Unter anderem diesen Fragen gehen wir in unserem großen Report zum Thema Schwierigkeitsgrad nach – vom Kämpfen, Siegen und Verlieren.

HARDWARE-EINKAUFSFÜHRER Seite 122

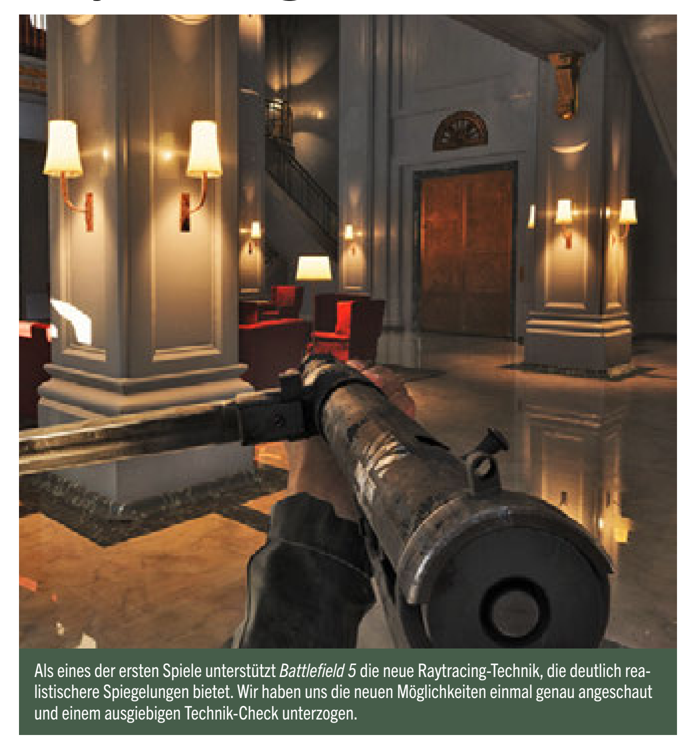
Monitor-Winterkollektion



Der ein oder andere mag mit dem Gedanken spielen, sich von seinem Weihnachtsgeld einen neuen Monitor zu kaufen – da kommt unser Test-Special mit acht neuen Bildschirmen ja gerade recht. Wir verraten euch, worauf ihr achten solltet und welches Modell sich am ehesten lohnt.

HARDWARE-SPECIAL Seite 128

Raytracing **in Battlefield**



Als eines der ersten Spiele unterstützt *Battlefield 5* die neue Raytracing-Technik, die deutlich realistischere Spiegelungen bietet. Wir haben uns die neuen Möglichkeiten einmal genau angeschaut und einem ausgiebigen Technik-Check unterzogen.



Wenn ihr euch ein typisches Mobile-Game vorstellt, kommen euch sicherlich Titel wie *Clash of Kingdoms* in den Sinn. Kurzweilige Unterhaltung – und nach fünf Minuten poppt die erste Werbung auf. (Quelle: KoramGame)

DIE SACHE MIT DEM SCHWIERIGKEITSGRAD IN SPIELEN

Vom **Kämpfen, Siegen** und **Verlieren**

Muss ein „echter" Spieler Titel mit verbundenen Augen absolvieren können? Ist jemand, der auf seinem Smartphone Drachen züchtet, kein „echter" Zocker?

Von: Emily Schuhmann, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der im Elternhaus vor dem Bildschirm kauernde übergewichtige Typ in den Zwanzigern mag noch immer das Klischeebild sein, das viele Menschen von Videospielern haben. Damit liegen sie allerdings falsch. Die Jungen, Mädchen, Männer und Frauen, die sich selbst als Spieler bezeichnen, sind Teil aller Gesellschaftsschichten und würden „echtes" Gaming wahrscheinlich jeweils anders definieren. Vielfalt ist großartig, aber in diesem Fall stellt sie die Gaming-Industrie vor eine wachsende Herausforderung: Wie anspruchsvoll sollte das perfekte Spiel sein?

Die Fronten verhärten sich

Ob Shooter-Fans oder begeisterte Rollenspieler: Wer spielt, ist per Definition ein Spieler. Allerdings öffnet sich seit einer Weile ein Abgrund zwischen zwei Lagern. Auf der einen Seite sind da die Hardcore-Gamer, die sich immer auf der Suche nach einer Herausforderung befinden und mit der optimalen Ausrüstung ausgestattet sind. Auf der anderen Seite warten die Casuals, die noch immer mit Holzschwert und Anfängerrobe unterwegs sind. Was wie ein ungleicher Kampf aussieht, wird aber nicht auf dem Schlachtfeld, sondern mit Münzen und Scheinen ausgetragen, denn Geld regiert bekanntlich die Welt. Studien zeigen, dass es häufig die Gelegenheitsspieler sind, die bereit sind, ihre Kreditkarte in die Hand zu nehmen, um im Spiel ihrer Wahl auch ohne viel Aufwand voranzukommen.

Es gibt allerdings noch eine dritte Gruppe, die im Niemandsland zwischen den beiden so unterschiedlichen Lagern sitzt. Sie meldet sich in Debatten nicht oft zu Wort, bildet jedoch die stille Mehrheit aller Spieler. Häufig sind es Fans einer bestimmten Serie, die aber auch neuen Spielen nicht abgeneigt sind. Sie zo-

DAS SAGT US-ENTWICKLER BENNETT FODDYS ÜBER SEIN SPIEL *GETTING OVER IT*

„Warum habe ich mich hierfür entschieden? Dieses furchtbare Besteigen eines unmöglichen Berges. Ich hätte etwas erschaffen können, das euch gefällt. Ein Spiel, das euch antreibt, das euren Fortschritt speichert und euch Schritt für Schritt an euer Ziel bringt, schließlich ist Erfolg eine tolle Sache. Das wäre klug und vernünftig gewesen. Stattdessen muss ich zugeben, dass dieses Spiel alles andere als nett ist. Es hinterlässt einen bitteren Nachgeschmack. Es ist launenhaft. Es ist voller potenzieller Rückschläge für ehrgeizige Spieler. Es lässt keine Nachsicht walten; es ist stressig und unmenschlich, aber nicht jeder Spieler ist gleich. Ich habe dieses Spiel für eine bestimme Art Person erschaffen. Um ihr wehzutun.“ Na dann!



Nicht für jeden Spielertyp geeignet: Das Rage-Game *Getting Over It* von Entwickler Bennett Foddy (rechts). (Quelle: Bennett Foddy / Wikimedia Commons)

cken ein paar Stunden am Tag zur Entspannung, nach der Schule oder Arbeit. Freundschaftlicher Wettkampf ist ihnen nicht fremd. Videospiele sind für sie jedoch einfach nur ein Hobby, das ihnen Spaß macht.

Wer braucht schon Erfolge, wenn er Candys crushen kann?

Ob bei politischen oder religiösen Themen – Extremismus ist selten gesund. Zocken bildet hier keine Ausnahme. Sogenannte Hardcore-Gamer sind dafür bekannt, alles ein bisschen zu ernst zu nehmen. Sie kennen die Hintergrundgeschichte ihres Lieblingsspiels in- und auswendig, analysieren jedes Detail. Wehe, wenn ihr favorisierter Charakter im neuen Ableger einer Serie eine Wimper zu viel hat!

Leidenschaft und Interesse sind an sich kein Problem, allerdings gibt es auch in dieser Gruppe Extremisten, die es auf die Spitze treiben. Sie geizen nicht mit Hohn und Spott gegenüber wenig informierten Fans und machen manchmal sogar das Leben der Entwickler zur Hölle. Letztes Jahr ging *Overwatch*-Chefdesigner Jeff Kaplan sogar an die Öffentlichkeit und erklärte, dass sich manche seiner Kollegen regelrecht vor der Community fürchten.

Am anderen Ende des Spektrums finden sich die Smartphone-Daddler, Candy-Crusher und Farmviller. Zwar sind viele Mobile-Games mittlerweile überraschend anspruchsvoll und innovativ, doch das damit verbundene Stigma besteht noch immer. Spieler zocken am PC oder werfen ihre Konsole an, alles andere sei Frevel! Wer will schon ein „Filthy Casual“, also ein „dreckiger Gelegenheitsspieler“ sein? Es ist allerdings nun mal eine Tatsache, dass Konsolen und Heimcomputer nicht in die Hosentasche passen, ein Smartphone dagegen schon.

Unser moderner Alltag ist meistens stressig, weshalb es für Entwickler Sinn ergibt, sich nach diesem Millionenpublikum zu richten. Das Ergebnis: tausende Casual-Gamer, die sich für die Videospielwelt nur begrenzt interessieren, keine Konsole besitzen und für die der PC zu Hause ein reines Arbeitstier ist. Ihre Kaufkraft ist groß. Dementsprechend ist es keine große Überraschung, dass sie die Entwicklung der Industrie in den letzten Jahren maßgeblich beeinflussten.

Eins, zwei oder drei? Entwickler müssen sich entscheiden

Natürlich sind diese Beschreibungen der drei Spielertypen überspitzt, aber das macht das Problem der Entwicklerstudios nicht kleiner. Drei Gruppen mit Visionen des perfekten Spiels, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten. Eigentlich sollte das jedoch unproblematisch sein, denn nicht jedes Spiel muss jeden Spieler ansprechen. Es gibt schließlich genug für alle, sodass sich jeder herauspicken kann, auf was er gerade Lust hat. Oder?

Stimmt schon, aber Studios müssen Geld verdienen. Um möglichst hohe Umsätze verbuchen zu können, müssen sie sich für eine von drei Optionen entscheiden: enorme Zugänglichkeit und „Händchenhalten“ für die Massen, mehrere Schwierigkeitsgrade oder den Dark-Souls-Weg. Letzterer beschreibt ein so anspruchsvolles Spiel, dass die Herausforderung zum Hauptmerkmal wird.

Es ist kein Zufall, dass diese drei Möglichkeiten exakt mit den drei genannten Spielergruppen übereinstimmen. Entwicklerstudios müssen sich bei jedem Projekt entscheiden, wen sie ansprechen wollen. Mit mehreren Schwierigkeitsgraden kann ein



Nicht jede Smartphone-App ist nur ein netter Zeitvertreib für zwischendurch. *Monster Hunter Stories* ist beispielsweise die vollständige Portierung eines aktuellen 3DS-Spiels. (Quelle: Capcom)

Der Urvater der modernen bockschweren Spiele: *Dark Souls*. Nicht umsonst hat sich „Souls-like“ wie schon „Metroidvania“ zu einer eigenen Genrebezeichnung gemausert. (Quelle: From Software)

Spiel die meisten potenziellen Kunden bedienen, allerdings ist das der teuerste und zeitintensivste Weg. Bleiben noch zwei Optionen.

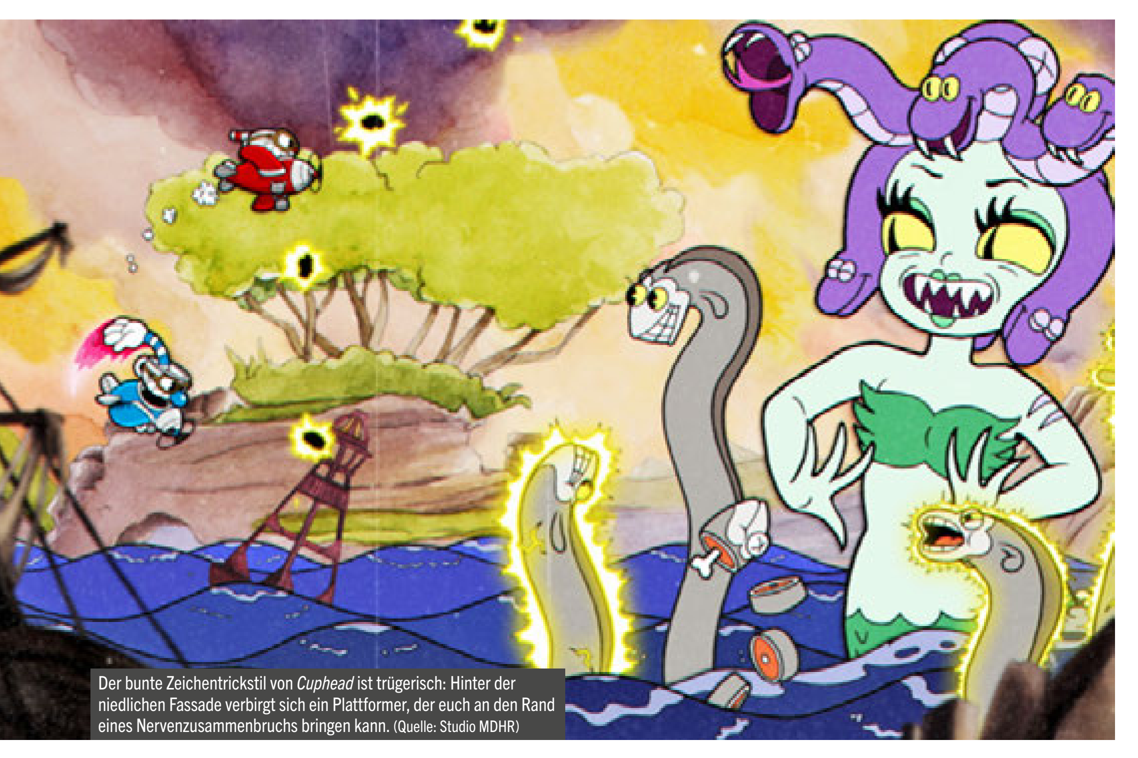
Seid ehrlich: Für wen würdet ihr euch aus Herstellersicht entscheiden? Für Hardcore-Gamer, die jedes Detail analysieren, kritisieren und schwer zufriedenzustellen sind? Oder für die durch die steigende gesellschaftliche Akzeptanz von Videospielen immer größer werdende Masse der Gelegenheitsspieler? Es ist sicher kein angenehmer Gedanke für alle passionierten Zocker da draußen, doch ergibt die Wahl der Casual-Fraktion schon rein kommerziell betrachtet Sinn. Lasst euch das durch den Kopf gehen, wenn ihr euch das nächste Mal ärgert, dass manche Spiele immer einfacher zu werden scheinen.

Inmitten des Konsolenkrieges

Das Zielpublikum und damit auch der Schwierigkeitsgrad, für den sich Entwickler entscheiden, hat sogar Einfluss auf die Wahl der Plattform. Der PC ist eine Allzweckwaffe, die sich fast in jedem Haushalt findet. Dementsprechend breit gefächert ist die Auswahl der dort verfügbaren Spiele. Bockschwere Rage-Games teilen sich unter Umständen den Desktop mit Kinderkram, der für einen Erstklässler kein Problem darstellen würde. Allerdings erfordern anspruchsvolle AAA-Titel eine hohe Rechenleistung. Das kostet natürlich, und wer hat für so etwas das entsprechende Kleingeld? Hardcore-Gamer!

Smartphones befinden sich am anderen Ende des Spektrums. Fast jeder hat heutzutage eins, aber die Auswahl an „richtigen“ Spielen à la *PlayerUnknown's Battlegrounds* oder *Fortnite* ist winzig. Das Ziel einer App ist, ihre Nutzer für kurze Zeit, aber immer wieder vor die kleinen Bildschirme zu locken. Perfekt für Gelegenheitsspieler – aber weniger interessant für alle, die gern stundenlang in ihre liebste digitale Welt abtauchen.

Playstation und Xbox in einen Sack zu stecken ist eigentlich ein Unding. In diesem Fall gehören sie jedoch zumindest in eine ähnliche Kategorie. Sie sind günstiger in der Anschaffung als so manches Smartphone und leistungsfähiger als die meisten Computer derselben Preisklasse. Folglich ist es ein guter Mittelweg für all diejenigen, die an einer reinen Spielmaschine interessiert sind, obwohl die Xbox One in Japan interessanterweise gern als Blu-ray-Player vermarktet wird. Viele der Mittelklasse-Gamer, also weder hardcore noch casual, greifen zur Konsole. Al-



Der bunte Zeichentrickstil von *Cuphead* ist trügerisch: Hinter der niedlichen Fassade verbirgt sich ein Plattformer, der euch an den Rand eines Nervenzusammenbruchs bringen kann. (Quelle: Studio MDHR)

lerdings machen die zahlreichen Exklusivtitel die Playstation-Konsolen in den letzten Jahren auch für Intensivzocker zunehmend interessant.

Da fehlt doch noch eine Konsolenmarke? Richtig erkannt, aber die Geräte aus dem Hause Nintendo waren schon immer der Fremdling in der Herde. Durch den Fokus auf Spielspaß und Grafik, die gut altert, ist die 3DS-Familie oder die Switch für ein anderes Publikum interessanter als die großen Kontrahenten Playstation 4 und Xbox One.

Nintendo steht für familienfreundliche, zugängliche Unterhaltung, die man so nur dort findet. Daher ist es kein Wunder, dass sich auch Gelegenheitsspieler ab und an zu einer Partie *Mario Kart 8* hinreißen lassen. Da das japanische Unternehmen seine erfolgreichen Serien fast ausschließlich für die eigenen Plattformen entwickelt, schafft es etwas, das sonst niemand hinbekommt: Es spricht alle drei Spielergruppen an.

Dabei sah es eine Weile so aus, als hätte Nintendo seinen Zauber eingebüßt. Nach dem gigantischen Erfolg der Wii, die gerade bei der Casual-Fraktion gut ankam, folgte eine Dürreperiode, besser bekannt als Wii U. Wer nur gelegentlich zockte, war dank des langsameren Rhythmus an Videospiel-Neuerscheinungen noch glücklich mit der Wii. Bei den übrigen Nutzern weckte das Gerät hingegen kaum Interesse. Statt den Kopf in den Sand zu stecken, stellte Nintendo die Spieleindustrie im März 2017 mit einem nie dagewesenen Hybriden aus Handheld und Konsole erneut auf den Kopf: der Switch.

Schwer oder nicht schwer, das ist hier die Frage

Als Videospiele noch in den Kinderschuhen steckten, gab es keine große Auswahl, folglich nur wenige Plattformen, Spiele und Spieler. Es waren Techniktüftler wie Programmierer und IT-Studenten, die damals in virtuelle Welten abtauchten, nicht Otto Normalverbraucher. Wobei der Begriff „virtuelle Welt“ hier nur bedingt passt, denn damalige Computerspiele wie beispielsweise das erste *Zork* (1980) kommunizierten nicht über schick anzusehende Grafiken, sondern via Text. Das war kaum massentauglich.

Jahrzehntelang arbeitete sich die Industrie aus dieser Nische heraus – mit Erfolg. Heute gehört sie zu einer der umsatzstärksten Branchen überhaupt. E-Sport-Athleten und sogar manche Entwickler werden gefeiert wie Rockstars, bombastische Bühnenauftritte vor Millionenpublikum inklusive. Videospiele fristen schon lange kein Schattendasein mehr.

Die Problematik „Hardcore vs. Casual“ findet sich nicht nur bei Gamern. Bis zum Rand mit Superhelden gefüllte Actionfilme locken Millionen an die Kinokassen, doch diese verhältnismäßig leicht verdaulichen Blockbuster liegen „echten“ Cineasten, also Filmlieb-

Schwierigkeitsgrad

Stress

FLOW

Langeweile

Fähigkeitslevel des Spielers

Der „Flow“ ist nicht nur wichtig, um Otto Normalspieler bei Laune zu halten, auch professionelle Speedrunner versetzen sich beispielsweise in diesen Zustand, um möglichst effizient zu zocken.
(Quelle: Medienagentur plassma/Emily Schuhmann)

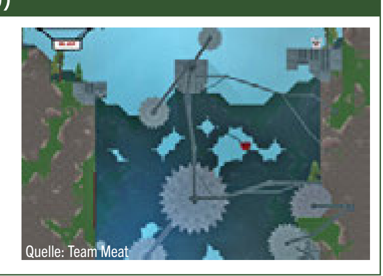
FÜNF SPIELE, DIE ES WIRKLICH IN SICH HABEN

Battletoads (1991)


Quelle: Moby Games/Rare

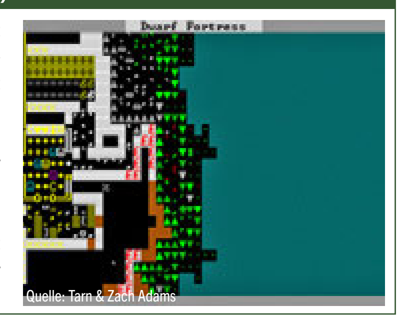
Battletoads vom britischen Kultstudio Rare ist brutal. Jedes einzelne Level des Sidescrollers ist eine epische Herausforderung und im Mehrspielermodus fast schon unmöglich. Immerhin habt ihr so immer jemanden, dem ihr die Schuld in die Schuhe schieben könnt. Das Spiel erschien 1991 für NES (siehe Screenshot) und Sega Mega Drive, in den Folgejahren wurden Umsetzungen für Amiga, Sega Game Gear und Game Boy veröffentlicht.

Super Meat Boy (2010)


Quelle: Team Meat

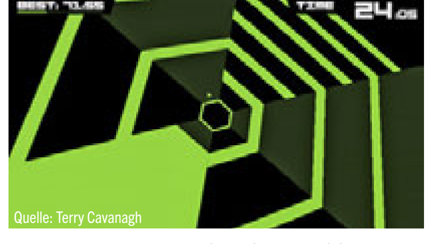
Ein gleichermaßen niedlicher und barbarischer Plattformer. Zwar ist der Indie-Titel spielmechanisch nicht sonderlich komplex, doch verzeihen Stacheln, Kreissägen und ähnlich spaßige Elemente keine Fehler. Für PC, Mac, Xbox 360, PS4 und PS Vita erhältlich.

Slaves to Armok: God of Blood Chapter II: Dwarf Fortress (2006)


Quelle: Tarn & Zach Adams

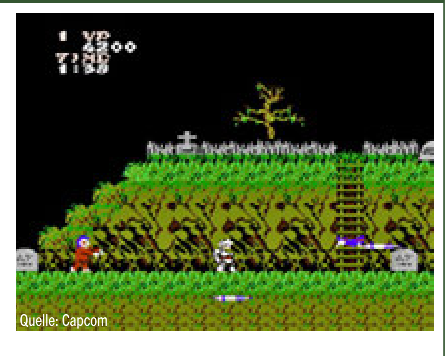
Das mittlerweile schon fast sagenumwobene *Dwarf Fortress* für PC und Mac ist nicht im klassischen Sinn schwer, sondern unfassbar komplex. Wer beim Organisieren seiner Zwergenkolonie gut abschneiden will, sollte viel Geduld mitbringen, denn das Spiel treibt selbst erfahrene Mikromanager an ihre Grenzen.

Super Hexagon (2012)


Quelle: Terry Cavanagh

Super Hexagon wirkt nur auf den ersten Blick simpel. Wie kompliziert kann es schließlich schon sein, ein Dreieck hin- und herzubewegen? Antwort: verdammt schwer! Viele Spieler überleben nur wenige Sekunden in dieser geometrischen Hölle für PC, Mac, iOS, Android und Blackberry 10.

Ghosts ’n Goblins (1985)

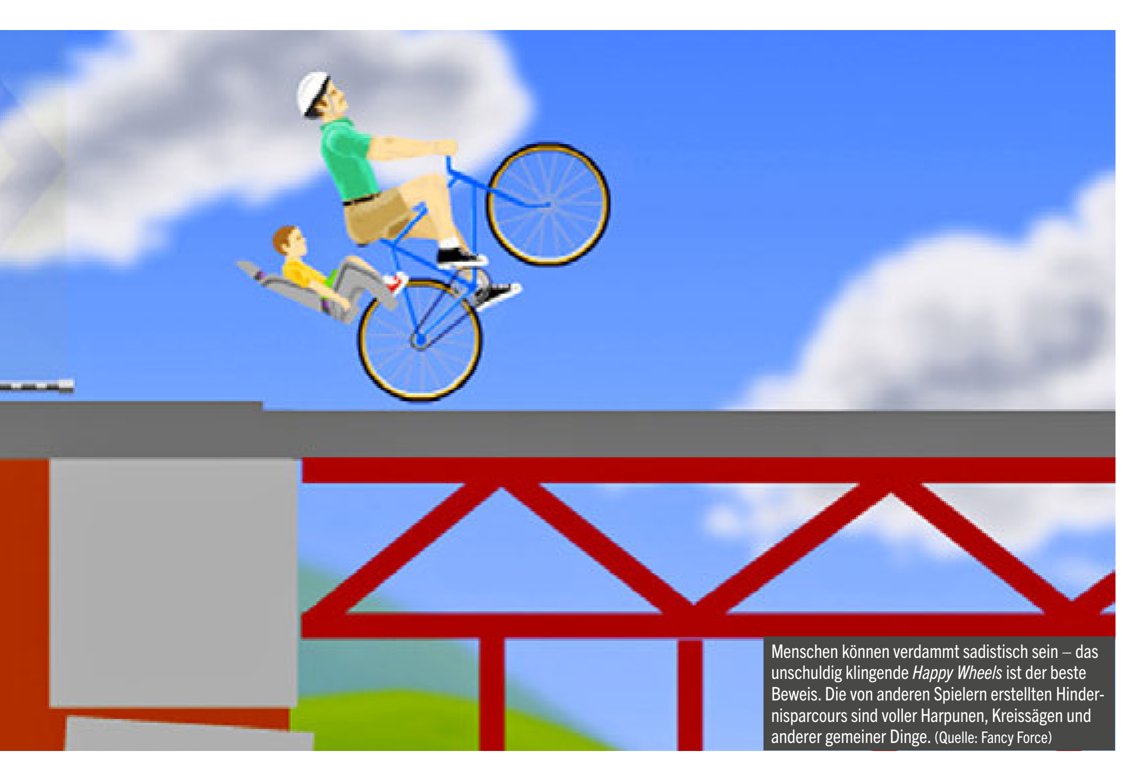

Quelle: Capcom

Das Jump & Run *Ghosts ’n Goblins* ist schon etwas älter, blieb jedoch vielen Spielern als traumatische Erfahrung in Erinnerung – und zwar nicht nur wegen der hohen Gegnerdichte. Der Witz: Am Ende stellt sich heraus, dass der Teufel sich einen Spaß erlaubt hat und ihr alles noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad durchspielen müsst, um zum echten Ende zu gelangen. Der Arcade-Klassiker wurde für zahlreiche Plattformen umgesetzt, darunter C64, Amiga, Atari ST, PC, NES und Game Boy (Color und Advance).

Die Pokémon-Macher weigern sich seit jeher, mehrere Schwierigkeitsgrade in ihre Serie einzubauen. *Pokémon: Let's Go, Evoli!* und *Pokémon: Let's Go, Pikachu!*, die kürzlich erschienenen Ableger für die Nintendo Switch, lassen zahlreiche etablierte Mechaniken vermissen. Langjährige Fans sind alles andere als glücklich mit diesem Trend. (Quelle: Game Freak)

habern, schwer im Magen. Das Problem des geteilten Publikums existiert in jeder Medienbranche, seien es Filme, Bücher, Spiele oder Musikstücke. Entwickler durchleben jetzt, was Autoren, Regisseure und Musiker schon lange am eigenen Leib erfahren: die Launen der Massen.

Ist ein Spiel zu schwer, mögen es die einen nicht. Ist es zu leicht, winken die anderen ab. Schwierigkeitsgrade und Optionen wie der Permadeath-Modus in den modernen *Fire Emblem*-Spielen helfen, sind aber teuer. Die großen Zahlen finden sich im Lager der Casuals, also driftet die Industrie immer weiter in Richtung „Händchenhalten". Die ganze Branche? Nein! Einige unbeugsame Indie-Studios hören nicht auf, Widerstand zu leisten. Das Ergebnis: Sogenannte Rage-Games wie *I am Bread* (2015), die es auf die Spitze treiben und den Schwierigkeitsgrad oder in manchen Fällen sogar den Frustrationsgrad zum Alleinstellungsmerkmal machen.



Menschen können verdammt sadistisch sein – das unschuldig klingende *Happy Wheels* ist der beste Beweis. Die von anderen Spielern erstellten Hindernisparcours sind voller Harpunen, Kreissägen und anderer gemeiner Dinge. (Quelle: Fancy Force)

Was ist ein unverdienter Sieg schon wert?

Sowohl in Videospielen als auch im echten Leben fühlt sich eine Sache ganz besonders großartig an: gewinnen. Und daran ist auch nichts auszusetzen. Wenn wir Hindernisse überwinden und über uns hinauswachsen, fühlen wir uns fantastisch und für einen kurzen Augenblick unbesiegbar.

Deswegen sind Spiele allgemein und Videospiele im Besonderen so beliebt. Sie ermöglichen das aktive Ausleben unserer Fantasien von unbegrenzten Fähigkeiten. Ein Aspekt, den etwa Filme so nicht bedienen können. In virtuellen Welten gelten andere Regeln. Statt Tag für Tag zum langweiligen Bürojob zu schlurfen, erwarten euch unzählige Abenteuer.

Unbeschadet einen Kugelhagel überstehen, Monstern den Garaus machen, Autorennen fahren – all das und mehr ist plötzlich möglich. Die Geschichten vieler digitaler Spiele drehen sich um Auserwählte, deren Sieg trotz aller Widrigkeiten, denen sie sich stellen müssen, eigentlich schon vorprogrammiert ist. Wir genießen diese omnipotenten Fantasien.



In *Octodad: Dadliest Catch* spielt ihr einen Kopffüßler, der unentdeckt seinem ganz normalen menschlichen Alltag nachgeht. Als wäre das nicht schon absurd genug, treibt die separate Tentakelsteuerung selbst Veteranen an ihre Schmerzgrenze. (Quelle: Young Horses)

Allerdings ist es dann doch nicht so einfach, wie es auf den ersten Blick scheint. Siege müssen verdient sein. Ob ihr euch beispielsweise nach einem gewonnenen Wettrennen wie ein Champion fühlt, hängt stark davon ab, ob euer Kontrahent ein Kleinkind oder ein Weltklasse-Athlet war. Stellen Videospiele also keine Herausforderung dar, langweilt ihr euch. Es muss immer die Möglichkeit des Verlierens bestehen, um einen Sieg genießen zu können.

Immer schön im Flow bleiben

Spieldesigner wollen euch natürlich an ihr Werk fesseln. Daher ist es ihre wichtigste Aufgabe, einen Zustand herzustellen, der in Fachkreisen als „Flow" bezeichnet wird. Geprägt hat diesen Begriff ein Wissenschaftler mit nahezu unaussprechlichem Namen: Mihály Csíkszentmihályi. Der „Flow" ist eine Art Tunnelblick.

Habt ihr schon mal stundenlang gezockt, ohne zu merken, wie die Zeit vergeht? Dann wart ihr im „Flow". Gemeint ist damit der Zustand des perfekten Fokus auf eine Sache. Ist ein Spiel zu schwer oder gar frustrierend, vergeht euch die Lust. Umgekehrt darf es aber auch nicht so einfach sein, dass ihr euch langweilt. Der „Flow" ist der magische Bereich dazwischen.

„Flow" in Spielen ist aber nicht nur für den Genuss des Konsumenten wichtig, sondern auch wirtschaftlich nicht zu unterschätzen. Legt ihr ein Spiel vorzeitig zur Seite, ist eine Menge Geld für die Entwicklung von Inhalten draufgegangen, die ihr nicht sehen werdet. In Spielen ohne anpassbaren Schwierigkeitsgrad ist es nahezu unmöglich, alle Spieler im „Flow" zu halten. Hier ist erneut die Wahl der Zielgruppe entscheidend. Ein Spiel, das Hardcore-Gamern diesen Zustand verschafft, wird bei Gelegenheitsspielern kaum eine Chance haben – und umgekehrt.

Ist Versagen das neue Gewinnen?

Wie schon erwähnt: Videospiele waren mal richtig schwer, doch mittlerweile müssen sie massentauglicher sein. Das bedeutet eben meistens: einfacher. Allerdings hat in den letzten Jahren das Konzept der Frustration als Spielelement eine Renaissance erlebt.

Das haben wir unter anderem der berühmt-berüchtigten *Dark Souls*-Reihe der Japaner von From Software zu verdanken, die trotz brutalen Schwierigkeitsgrads stets fair bleibt. Euer Charakter stirbt nur, wenn ihr einen Fehler macht. Der Tod eurer Spielfigur ist in die Mechaniken und die Handlung integriert. Jeder neue Boss erfordert Taktik und nicht nur stumpfes Schwertgehacke. Jedes Ableben bringt euch näher an den verdienten und damit umso süßeren Sieg.

Masochistisch veranlagten Spielern bleibt aber längst nicht nur diese Mittelalter-Fantasy. Die Chancen stehen gut, dass ihr schon mal von *Getting Over It* with Bennett Foddy (2017) gehört habt. In dem Indie-Hit sind Frust und Versagen zwei der wichtigsten Zutaten. Ihr spielt als muskelbepackter Kerl, der oberkörperfrei in einem Kessel sitzend und mit einem Vorschlaghammer ausgerüstet versucht, einen Berg Gerümpel zu erklimmen. Mit dem Hammer als Hebel arbeitet ihr euch immer weiter hoch, doch ist die Kontrolle über diesen Herrn leider alles andere als exakt. Der kleinste Fehler kann euch mit etwas Pech wieder direkt zum Anfang katapultieren. Als wäre das nicht schon frustrierend genug, haut euch das Spiel ständig bekannte Zitate übers Versagen um die Ohren. Der hohe Schwierigkeitsgrad ist übrigens auch kein Zufall, sondern genau das, was der Mensch dahinter erreichen wollte. Der Plan ist, den Spieler an seine Grenzen zu bringen. Der Titel des Werks wirkt daher so zynisch wie passend, bedeutet er doch übersetzt: „Komm' drüber hinweg!"

Für die Zukunft

Was beweist der Erfolg, den Rage-Games wie *Getting Over It* oder *I am Bread* sowie die *Souls*-Serie samt ihren Nachahmern verbuchen? Versagen ist nicht nur das Nebenprodukt von fehlendem Talent, sondern auch ein wichtiger Teil von interessantem Spieldesign. Ohne die Chance zu verlieren ist ein Sieg nichts wert, und der Flow-Zustand bleibt Theorie.

Viele Spiele geben sich heute die größte Mühe, zugänglich zu sein. Sie machen euch das Gewinnen einfach und vergrämen damit all diejenigen, die sich eine Herausforderung wünschen. Aber was wäre, wenn Spaß am Frust in Zukunft akzeptiert würde? Es könnte zu spannenderen Spielen führen, denn nur die Möglichkeit des Versagens macht den Ausgang einer Situation unvorhersehbar.

Videospiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie ihre Konsumenten vor eine Herausforderung stellen. Kein Buch fragt nach zwei gelesenen Kapiteln: Was sind die wichtigsten Themen bisher? Keine CD stoppt nach ein paar Liedern und fordert, dass ihr beweist, wie gut ihr tanzen könnt. Videospiele fordern ihre Klientel konstant. Das ist eines ihrer Alleinstellungsmerkmale und sollte bestehen bleiben. ❑



Bild: Pixabay

Winterkollektion

Während es draußen dunkel und grau ist, bieten neue Modelle eine immer besser werdende Farbenvielfalt. HDR wird so langsam brauchbar und massenkompatibel. **Von:** M. Christa

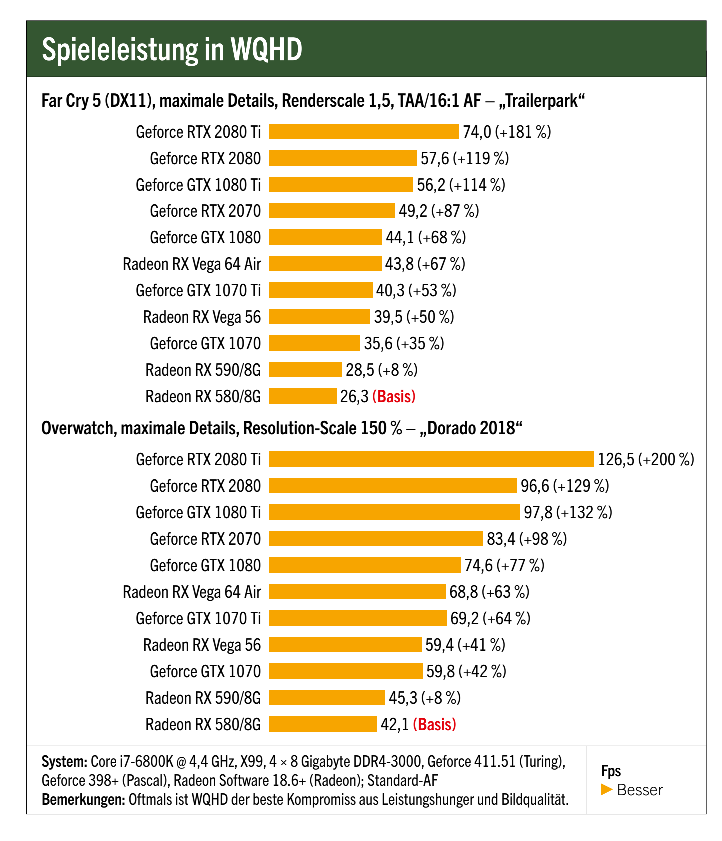
Ziemlich zäh geht die Entwicklung bei den Monitoren voran: HDR hält in immer mehr Modellen Einzug, ist aber noch immer weit von dem entfernt, was aktuelle Fernseher bieten können. Aber von vorne – schon vor gut zwei Jahren haben uns dieselben Themen beschäftigt: WQHD-Monitore mit 144 Hz und vereinzelt einige HDR-Modelle und -Spiele. Schon damals gab es qualitativ gute (und teure) IPS-Modelle, die mit 144 Hz und wenig Schlieren quasi gleichermaßen schön und schnell waren. Andererseits werden TN-Panels immer farbtreuer und auch stabiler im Blickwinkel, sodass die Paneltechniken nach und nach ihre Schwächen verlieren, ohne bei den Stärken einzubüßen. Solche Modelle sind zwar gerne einige Jahre alt, aber nach wie vor aktuell und daher empfehlenswert. Neu seit diesem Jahr ist lediglich die Superlative Ultra HD mit 144 Hz. Die beiden Modelle von Acer und Asus bieten mit Abstand das Beste (und ebenso das Teuerste), was der Monitormarkt auf Lager hat. Davon abgesehen gibt es kaum technische Neuheiten an der Flüssigkristallfront. Seit Jahren warten wir etwa auf OLED-Panels bei den Monitoren, die als Eier legende Wollmilchsau unter den Displays gelten, weil sie mit selbstleuchtenden Pixeln ein absolutes Schwarz und damit ein von LCD-Panels unerreichtes Kontrastverhältnis erreichen und gleichzeitig mit einer quasi nicht existenten Reaktionszeit von 0,1 ms arbeiten. Nach wie vor sind OLED-Monitore nicht in Sicht. Viel wahrscheinlicher ist es, dass ganz andere Panel-Techniken vorher kommen, beispielsweise Micro-LEDs. LCDs, also Flüssigkristallbildschirme werden uns also noch lange begleiten.

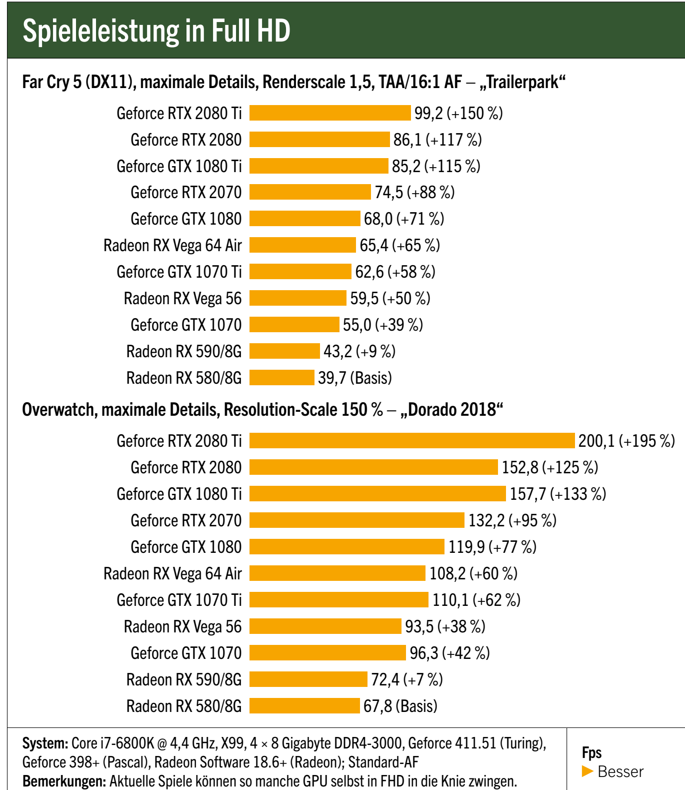
FOLGENDE PRODUKTE FINDET IHR IM TEST

- Acer Predator X27
- AOC Agon AG322QC4
- Dell Ultrathin S2719DC
- HP Pavilion Gaming 32
- LG 32GK850F-B
- MSI Optix MAG271CR
- Philips 436M6VBPAB
- Viewsonic XG2401

DIE GRAFIKKARTE BESTIMMT DAS BUDGET

Bilddiagonale und Pixeldichte mögen Geschmackssache sein, alle anderen Monitor-Eigenschaften sollten aber zum Rechner passen. So ergibt es beispielsweise keinen Sinn, mit einem Budget-PC auf einem 4K/UHD-Display zu spielen,



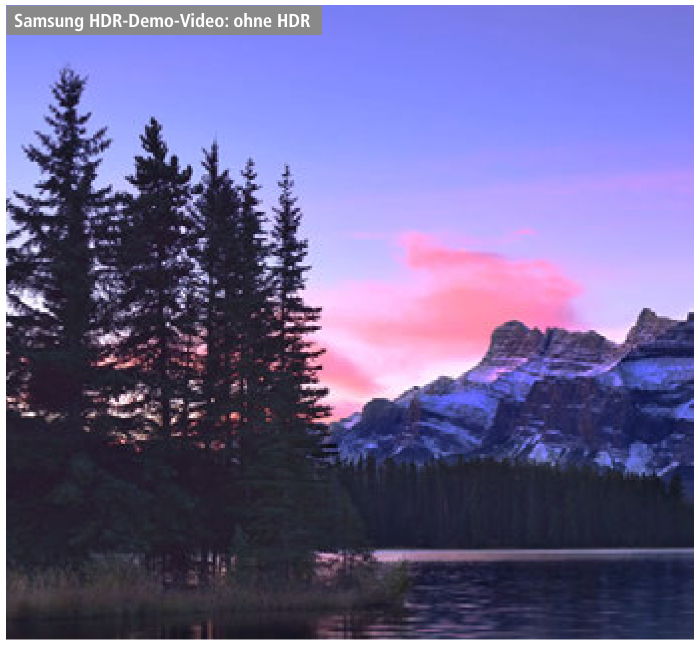


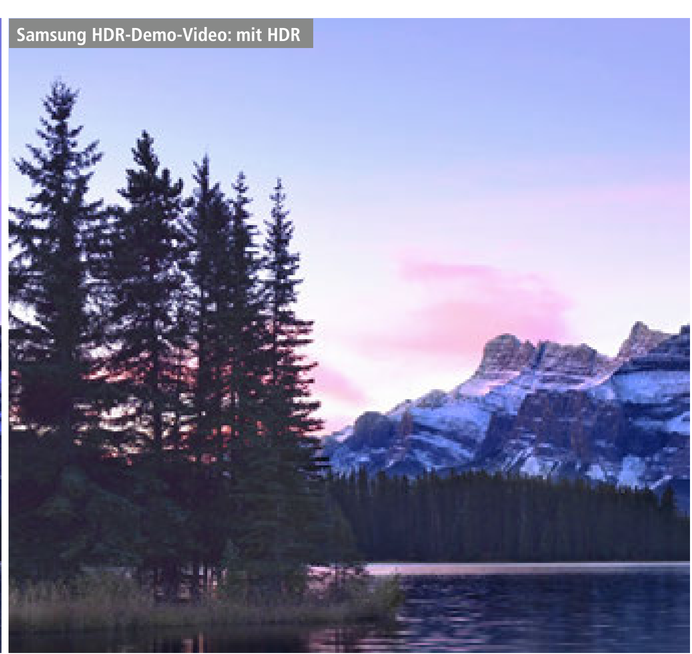
da eher schwächere Grafikkarten wie etwa eine GTX 1060 oder eine RX 580 in dieser Auflösung bestenfalls eine Diashow einer Framerate produzieren. Eine solche Monitor-Neuanschaffung könnte man damit rechtfertigen, dass dieser für die Zukunft gewappnet sein soll: Ein Monitor überlebt ja gut und gerne mehrere GPU-Generationen. Das umgekehrte Szenario aber tritt in der Praxis häufiger auf: Der Gamer hat eben gute 800 Euro in die neue Grafikkarte investiert, der neue Monitor darf aber gerade mal die Hälfte kosten. Dadurch wird häufig das Leistungspotenzial der teuren Grafikkarte kastriert, als würde man einen Ferrari kaufen, nur um damit in der 30er-Zone zu fahren. Aus unserer Praxis können wir die Faustregel empfehlen, dass das Budget für einen Monitor in etwa dem Wert der Grafikkarte entsprechen sollte, damit beides harmoniert.

Um aber endlich konkret zu werden: Full HD ist nach wie vor passend für ältere und günstigere Grafikkarten bis zur Radeon RX 580 oder Geforce GTX 1060. So gibt es schon gute 144-Hz-Monitore unter 300 Euro. Wer mit einer Radeon Vega 56 oder Geforce GTX 1070 gesegnet ist, kann sich in die Monitor-Oberklasse mit WQHD-Auflösung und 144 Hz wagen. Ein gutes Modell mit G-Sync kostet ca. 650 Euro, während ein ebensolches mit Freesync für etwa 500 Euro zu haben ist. Je stärker die Grafikkarte, umso weiter nach rechts können die Regler der Grafikdetails geschoben werden. Bei WQHD und 144 Hz handelt es sich noch immer um den aktuell besten Kompromiss aus Auflösung und Bildwiederholfrequenz. UHD mit 60 Hz oder Full HD mit 240 Hz sind eher die Extreme, welche sich nur für Nischenansprüche lohnen.

LOHNT SICH HDR?

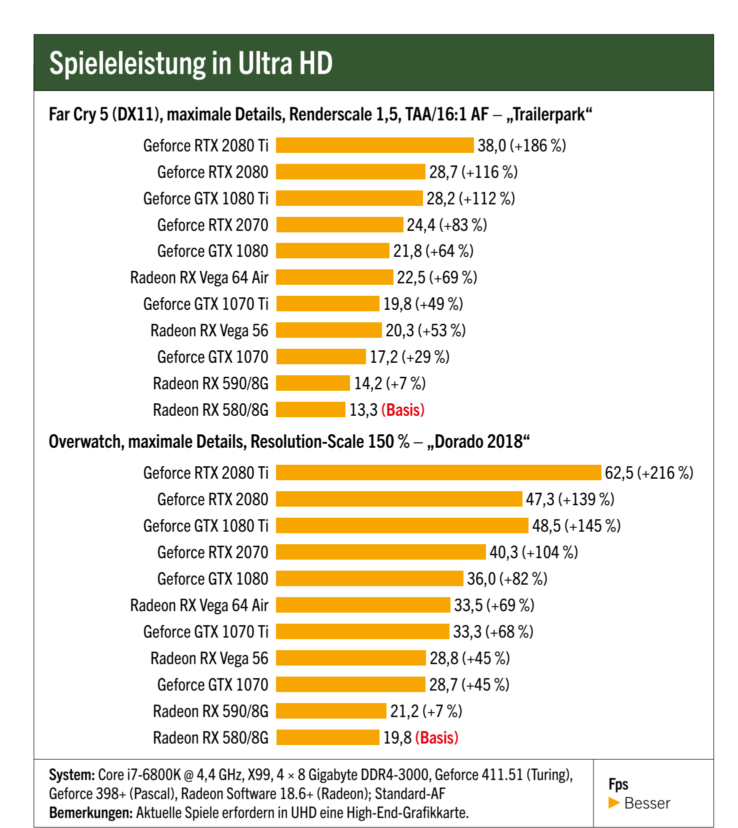
Abgesehen von den beiden günstigeren Full-HD-Modellen haben alle hier getesteten Monitore HDR im Datenblatt stehen. HDR ist aber nicht gleich HDR und es gab seit Einführung vor etwa zwei Jahren im Monitormarkt ziemlichen Wildwuchs. Glücklicherweise hat Anfang des Jahres die VESA hier mit Standards ausgeholfen, die nun auch für Monitore geeignet sind. HDR10 und Dolby Vision sind reine TV-Zertifizierungen. Die VESA unterscheidet zwischen drei Stufen namens DisplayHDR 400, 600 und 1.000. Die Zahl entspricht jeweils der Spitzenhelligkeit


Samsung HDR-Demo-Video: ohne HDR


Samsung HDR-Demo-Video: mit HDR

des Displays, welche (punktuell) erreicht werden muss. HDR bedeutet aber nicht nur einen höheren Kontrast, sondern auch mehrere respektive feinere Abstufungen dazwischen. Daher bedarf es auch einer höheren Farbtiefe, also 10 Bit statt den üblichen 8 Bit – zumindest bei den höheren HDR-Stufen. Native 10 Bit sind selten und oft wird die Quasi-10-Bit-Farbtiefe mit einer Dithering-Technik namens Framerate Control (FRC) erreicht. Auch die beiden High-End-Monitore für 2.500 Euro arbeiten damit. Während der Unterschied zwischen 6 Bit und FRC und nativen 8 Bit noch deutlich sichtbar ist, kann das geübte Auge nicht mehr zwischen 8 Bit mit FRC und nativen 10 Bit unterscheiden. Die Farbtiefe wird oft als Qualitätskriterium angeführt, tatsächlich aber sind andere Eigenschaften für ein subjektiv besseres und schöneres Bild relevanter: Allen voran der Kontrastumfang (und daher auch die Spitzenhelligkeit), aber auch Pixeldichte, Schwarzwert oder eine gleichmäßige Ausleuchtung. Für Gamer sind außerdem andere HDR-Zertifizierungen wichtig: HDR senkt zwar nur leicht die Fps, aber noch viel schlimmer ist, dass dadurch der Input Lag wächst, weil der Monitor ein zusätzliches Tonemapping vornimmt. AMD und Nvidia nutzen daher einen bereits bestehenden Funkkanal beider Komponenten, also Freesync und G-Sync. Während damit bislang die Bildwiederholrate des Monitors an die (schwankende) Bildrate der Grafikkarte angepasst wird, haben die beiden Synchronisierungsstandards nun die zusätzliche Aufgabe, dem Monitor das Tonemapping mitzuteilen, sein eigenes also überflüssig zu machen und daher den Input Lag niedrig zu halten. Daher nennen sich die neuen Standards nun Freesync 2 HDR beziehungsweise G-Sync HDR. Nur um das zu verdeutlichen: Die beiden Sync-Techniken und HDR sind an sich zwei komplett verschiedene Paar Schuhe und können auch gleichzeitig unabhängig voneinander aktiv sein. Inwiefern das Sinn ergibt und wie sich das auf den Input Lag auswirkt, bietet Stoff für einen eigenständigen Artikel.

Während wir oft Vergleichstests von Modellen mit ähnlichen Eigenschaften stricken, haben wir hier alle neu erschienenen Modelle quasi in einen Sack geworfen und getestet. Dementsprechend wenig haben sie miteinander gemein und sind lediglich nach Auflösung sortiert.



VIEWSONIC XG2401: Einstieg in die Hochfrequenzwelt der 144 Hz. Ab ca. 200 Euro ist man hier mit einem TN-Panel dabei, das nicht nur günstig ist, sondern auch erwünschte Nebenwirkungen hat, wie etwa einen geringen Input Lag, wenig Schlieren dank kurzer Reaktionszeiten oder einen geringen Stromverbrauch. In dieser Preisklasse haben die Panels lediglich eine Farbtiefe von 6 Bit und arbeiten mit dem eben beschriebenen FRC. Bildbearbeitung oder andere farbkritische Anwendungen fallen damit flach. Dennoch messen wir beim XG2401 eine recht gute Farbtreue, daher fällt die geringe Farbtiefe mitsamt FRC-Schummeln subjektiv nicht unbedingt auf. Die Farbtreue ist es auch, die ihn von anderen günstige(re)n 144ern unterscheidet, die oft an der typischen TN-Krankheit des Blaustichs leiden. Der XG2401 ist also eine gute Alternative für alle, die jeden Cent zweimal umdrehen müssen.

MSI OPTIX MAG271CR: Kontraststarker 27-Zöller mit RGB-Beleuchtung. Der zweite Full-HD-Monitor kommt von MSI und unterscheidet sich vom Viewsonic-Modell in nahezu allen Details: Auf 27 Zoll ist bei Full HD die Pixeldichte mit nur ca. 81 ppi etwas gering, woran sich verwöhnte Augen oft stören mögen. Die unter den 27ern häufiger anzutreffende WQHD-Auflösung kostet aber nicht nur mehr Geld, sondern auch mehr Leistung von der GPU (und damit noch mehr Geld). VA-Panels haben den großen Pluspunkt eines niedrigen Schwarzwertes und dementsprechend auch eines hohen Kontrasts. Das tiefe Schwarz sorgt für satte, knackige Farben, was unserer Ansicht nach die subjektive Bildqualität

Windows ist mit HDR anscheinend noch immer überfordert.



Beim sündhaft teuren Acer X27 ist die HDR-Farbdarstellung auf dem Windows-Desktop etwas dunkel, aber nicht ganz unbrauchbar. Windows bietet mit einem HDR-fähigen Monitor einen „Hauptschalter“ in den Anzeigeeinstellungen.



Nicht immer ist das Umschalten hier sinnvoll. Einige HDR-Monitore interpretieren die HDR-Farben nicht richtig, wie etwa hier der LG 32GK850 mit einem hässlichen Blaustich, der sich auch nicht wegkalibrieren lässt.

wesentlich beeinflusst. Außerdem haben VA-Panels stets native 8 Bit und arbeiten nicht mit Dithering, wie noch immer viele TN-Modelle. So schön die Farben auch sind, die langsameren Reaktionszeiten sorgen für mehr Schlieren. Das versucht MSI mit etwas Overdrive zu lindern, dieses sorgt aber für einen unschönen, sichtbaren Korona-Effekt, also einen dunklen Schatten statt Schlieren. Das ist MSI nicht besonders gut gelungen. Auf höchster OD-Stufe nutzt MSI eine Low-Motion-Blur-Technik, die zwar Schlieren, nicht aber den Korona-Schatten eliminiert. Das kann etwa Nvidias ULMB deutlich besser. Hausgemachte Nachteile der Technik sind zudem das Flimmern und die fehlende Kompatibilität mit Freesync. Die Ghosting-Schwäche unterscheidet den MAG71CR von anderen, teureren 27-Zöllern mit WQHD-Panels.

LG 32GK850F: Freesync-Oberklasse-Modell mit schwachem HDR. LG hat den 32GK850F schon letztes Jahr auf der IFA ausgestellt. Kurze Zeit später kam auch die G-Sync-Version auf den Markt. Das hier nun getestete Freesync-Modell hat etwas auf sich warten lassen, weswegen wir ihn jetzt erst testen, während LG schon wieder die Nachfolger mit Nano-IPS-Panels angekündigt hat. Ob diese aber wirklich besser und den Aufpreis wert sind, wird sich erst zeigen müssen. Bis dahin hat LG eine gute Alternative mit VA-Technik veröffentlicht. Ein wesentlicher Unterschied zu vielen anderen Modellen mit WQHD-Auflösung und 144 Hz ist das flache Panel. Viele 32er nutzen das gekrümmte Samsung-Panel – das ist eben nicht jedermanns Sache. Mit diesem gemein hat das LG-Panel die Schwäche der Schlieren in dunklen Farbwechseln. Das konnten wir auch messen und haben bei den 20 Wechseln einen Ausreißer von bis zu 30 ms verzeichnet. Das ist zwar viel, fällt in der Praxis aber kaum auf, weswegen wir hier kein Manko konstatieren wollen. Wie bei vielen LG-Monitoren fällt das Overdrive relativ schwach aus. Es ist selbst auf höchster Stufe dementsprechend kein Ghosting oder kein Korona-Schatten zu sehen, dafür wirkt es aber auch nicht allzu effektiv. Die Schlieren fallen daher insgesamt mittelmäßig aus. DisplayHDR 400 ist die geringste Stufe ohne Wow-Effekt. Auf dem Windows-Desktop sorgt aktives HDR beim LG auch für einen starken Blaustich, daher darf man den Schalter für HDR-Inhalte stets extra vorher manuell umlegen, wenn man nicht gleich drauf pfeift. HDR ist hier wirklich kein „Killer Feature“, dafür aber auch quasi kostenlos.

AOC AGON AG322QC4: Bis auf „HDR“ identisch zum Vorjahres-Vorgänger. Der Agon AG322QC4 ist mit nahezu gleichem Datenblatt die direkte Konkurrenz zum eben vorgestellten LG-Monitor und unterscheidet sich bis auf HDR auch kaum vom Vorgänger AG322QCX. Der wesentliche Unterschied neben dem Design ist das gekrümmte Panel. Die Messwerte fallen in nahezu allen Details etwas geringer aus, so aber auch der Preis. Während der LG 10 Bit darstellen kann, sind es beim AOC nur reguläre 8 Bit. Eigentlich kann der Monitor kein HDR im Sinne eines höheren Dynamikumfangs leisten. Denn mit nur 8 Bit Farbtiefe kann er nicht mehr Farben und mit dieser Helligkeit auch keinen nennenswert größeren Kontrast als vergleichbare SDR-Monitore vorweisen. Andere Techniken, wie etwa ein in Zonen eingeteiltes Hintergrundlicht (Full Array Local Dimming, FALD), wie sie der Konkurrent Samsung C32HG70 aufweist, verwendet der AOC-Monitor ebenfalls nicht.

HP PAVILION GAMING 32 HDR: Nur mit 75 Hz Bildschirmfrequenz, dafür günstig und mit DisplayHDR 600. 144 Hz lohnen sich eigentlich fast immer. Dennoch bietet HP hier eine Alternative für all jene, denen eine gute HDR-Darstellung wichtiger ist als eine schnelle Bildwiederholrate. Mit 75 Hz verfügt der HP-Monitor zwar über Freesync und HDR, aber eben nicht über das Freesync-2-HDR-Label von AMD. Das gibt es nur mit LFC, wenn Freesync also auch unterhalb 48 Fps funktioniert, was hier nicht der Fall ist. Für schnelle Shooter ist der Monitor also weniger geeignet. Vielmehr ist er etwas für Rollenspiele oder Ähnliches und Gamer, die den Monitor auch als TV-Ersatz verwenden möchten. So kommt er mit HDMI 2.0, der starre Standfuß oder die fehlende VESA-Aufnahme für Halterungen lassen etwas gewohnte Flexibilität vermissen. HP behauptet, hier ein natives 10-Bit-Panel zu verwenden. Zweifelsfrei nachprüfen können wir das nicht – bislang sind uns bei Consumer-Modellen lediglich 8 Bit mit FRC untergekommen.

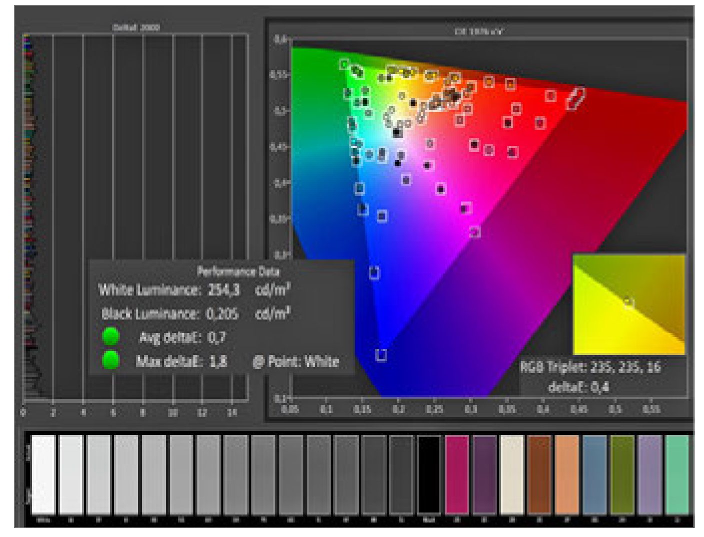
DELL ULTRATHIN S2719DC: Nicht nur wegen dem Panel ein Hingucker. Dell hat mit dem S2791 nicht nur das einzige IPS-Panel mit Display HDR 600, sondern ist auch im Design ziemlich schick geworden. Der silberne Standfuß und Rücken sollen wohl zum Macbook passen, das per USB-C mit nur einem Kabel am Monitor hängt und gleichzeitig lädt. Nun ist der S2719DC aber nicht unbedingt ein reines Zahnarzt-Modell. Die HDR-Darstellung ist hier gut gelungen, wir messen eine Spitzenhelligkeit von fast 700 cd/m². IPS liefert zwar eine gute Farbtreue und hohe Farbraumabdeckung, kommt aber an einen VA-Kontrast nicht heran, da der Schwarzwert leicht höher ist. Es mangelt auch hier etwas an Flexibilität: Displayport gibt es nur per USB-C, Adapter nicht inklusive. Zudem ist das eine Jahr Dell-Garantie vergleichsweise kurz.

ACER PREDATOR X27: Der aktuell beste Gaming-Monitor auf dem Markt. Die gute Nachricht lautet: Endlich gibt es UHD-Monitore mit bis zu 144 Hz. Die schlechte: für circa

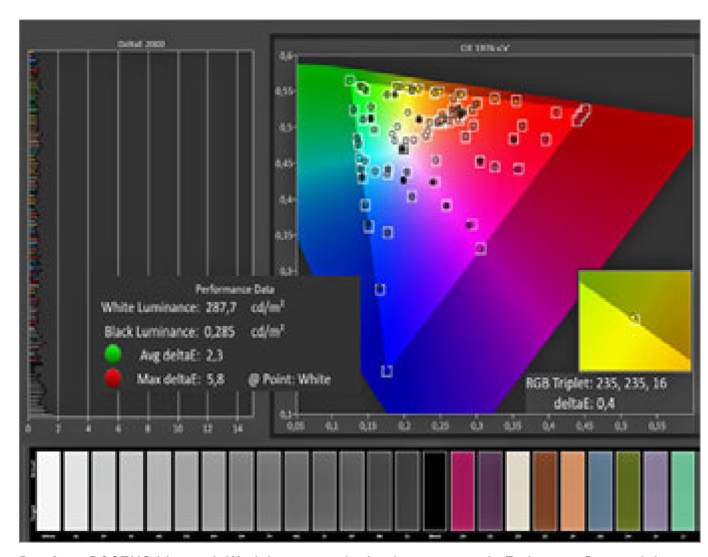
FULL-HD-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	23,6 Zoll	27 Zoll
Produktname	**XG2401**	**Optix MAG271CR**
Hersteller	Viewsonic	MSI
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 300,-/Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1411080	www.pcgh.de/preis/1915709
Ausstattung (20 %)	**1,7**	**2,05**
Anschlüsse	2× HDMI 1.4, 1× DisplayPort 1.2, 2× USB 3.0	2× HDMI 1.4, 1× DisplayPort 1.2, 2× USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	1.920 × 1.080/93,3 ppi	1.920 × 1.080/81,6 ppi
Panel-Typ/Diagonale	TN/57,8 cm	VA/66,2 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Intern/100 x 100 (belegt)	Intern/100 x 100 (belegt)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	6,6 kg/57 cm × 43 cm × 23 cm	6,4 kg/61 cm × 56 cm × 27 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/+22°/-5°/12 cm	Nein/+20°/-5°/12 cm
Garantie	3 Jahre	2 Jahre
Sonstiges/Zubehör	Kopfhörerhalter	RGB-Beleuchtung hinten
Eigenschaften (20 %)	**2,335**	**2,085**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	45/45 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	48 (LFC)-144 Hz/Freesync	48 (LFC)-144 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	6 Bit+FRC/16,7 Mio. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	897:1/0,4 cd/m²	3648:1/0,1 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	34,2 Watt/0,1 Watt	35 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,56**	**1,545**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	10,8 ms	12,4 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	2,2	3,9
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	3,2 ms (0,6-8,2 ms)	7,7 ms (3,2-24,7 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	389,5 cd/m², Bis 15 %	288,2 cd/m², Bis 9 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/sichtbar	Wenig/sichtbar
FAZIT	+ Wenig Schlieren (gute Reaktionszeit) − Kontrast etwas mau	+ Hervorragender Kontrast − Sichtbares Ghosting
	Wertung: **1,74**	Wertung: **1,75**



Der Acer X27 erzielt die beste jemals von uns gemessene Farbtreue für einen Monitor. Ab Werk kalibriert ist so manches Modell – aber keines so hervorragend.



Der Asus PG27UQ bietet ab Werk immer noch eine hervorragende Farbtreue. Dennoch hat der Acer X27 in unserem Test etwas besser abgeschnitten.

2.500 Euro. Eine wirkliche Alternative für den Otto Normal-Gamer sind die beiden G-Sync-HDR-Modelle von Acer und Asus daher noch lange nicht.

Dennoch zeigen sie das aktuell beste technisch Machbare und wir freuen uns, nach dem Asus PG27UQ vor einigen Monaten nun auch endlich das Acer-Pendant testen zu können. Nvidia verlangt für die G-Sync-HDR-Zertifizierung nichts geringeres als das aktuell Beste: UHD-Auflösung, 120 Hz und DisplayHDR 1000 sind die Eckpfeiler der Kriterien. Die beiden ersten und bislang einzigen Monitore mit G-Sync HDR verfügen nicht nur über das gleiche Panel, sondern auch über die gleiche

WQHD-MONITORE

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	31,5 Zoll	31,5 Zoll	32 Zoll	27 Zoll
Produktname	**32GK850F**	**Agon AG322QC4**	**Pavilion Gaming 32 HDR**	**Ultrathin S2719DC**
Hersteller	LG	AOC	HP	Dell
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 580,-/Befriedigend	Ca. € 500,-/Befriedigend	Ca. € 450,-/Befriedigend	Ca. € 500,-/Ausreichend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1796089	www.pcgh.de/preis/1806560	www.pcgh.de/preis/1887777	www.pcgh.de/preis/1882688
Ausstattung (20 %)	1,68	1,56	1,78	2,95
Anschlüsse	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.2, 2× USB 3.0	1× VGA, 1× HDMI 1.4, 1× HDMI 2.0, 2× Displayport 1.2, 2× USB 3.0	2× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.2, 2× USB 3.0	1× HDMI 2.0, 1× DisplayPort per USB-C, 2× USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	2.560 × 1.440/93,2 ppi	2.560 × 1.440/93,2 ppi	2.560 × 1.440/91,8 ppi	2.560 × 1.440/108,8 ppi
Panel-Typ/Diagonale	VA/80 cm	MVA/80 cm	VA/81,3 cm	IPS/68,6 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 x 100 (belegt)	Extern/100 x 100 (belegt)	Extern/Nein	Extern/-
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	8,3 kg/71 cm × 61 cm × 27 cm	6,7 kg/71 cm × 64 cm × 28 cm	9,9 kg kg/74 cm × 53 cm × 18 cm	5,2 kg/61 cm × 46 cm × 16 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Ja/+20°/-5°/11 cm	Nein/+29°/-5°/11 cm	Nein/+21°/-5°/-	Nein/+20°/-5°/-
Garantie	2 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	1 Jahr
Sonstiges/Zubehör	DisplayHDR 400, Low-Motion-Blur-Technik	LEDs am unteren Rand, DisplayHDR 400	DisplayHDR 600	45 Watt per USB-C, DisplayHDR 600
Eigenschaften (20 %)	2,06	2,21	1,96	2,31
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad	170/160 Grad
Bildwiederholrate/VRR	40 (LFC)-144 Hz/Freesync 2 HDR	48 (LFC)-144 Hz/Freesync 2 HDR	48-75 Hz/Freesync	48-75 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben	10 Bit/1,07 Mrd. Farben	8 Bit/16,7 Mio. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	2207:1/0,2 cd/m²	2309:1/0,1 cd/m²	3490:1/0,1 cd/m²	1003:1/0,4 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	46,1 Watt/0,2 Watt	62,3 Watt/0,3 Watt	62,3 Watt/0,2 Watt	59,7 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	1,465	1,51	1,6	1,835
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	14,6 ms	10,8 ms	21,2 ms	10,8 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	1,2	1,8	3,2	2,1
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	6,9 ms (3,5-30,3 ms)	8,5 ms (3,5-24,4 ms)	7,3 ms (3,1-15,4 ms)	8,6 ms (5,9-12,3 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	397,3 cd/m², Bis 11 %	330,3 cd/m², Bis 10 %	453,7 cd/m², Bis 15 %	403,5 cd/m², Bis 13 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/wenig	Wenig/wenig	Sichtbar/wenig	Sichtbar/wenig
FAZIT	⊕ Guter Kontrast und Farbtreue ⊖ Schlieren in dunklen Farben	⊕ Guter Kontrast und Farbtreue ⊖ Sichtbare Schlieren	⊕ Guter Kontrast ⊖ Unflexibler Standfuß	⊕ Gute Bildqualität ⊖ Etwas teuer für 60 Hz
	Wertung: **1,62**	Wertung: **1,66**	Wertung: **1,70**	Wertung: **2,15**

Elektronik. Nun könnte man meinen, dass sich die beide Monitormodelle nur im Design unterscheiden. Es sind aber kleine Details, die den Acer einen Hauch besser machen: Beide Modelle sind ab Werk farbkalibriert, was auch der beigelegte Kalibrierungsbericht beweist. Acer aber schafft es, dem Panel etwas mehr Farbtreue abzuringen. Wir waren beeindruckt über das von uns gemessene Niveau – das beste, was uns bislang untergekommen ist. Fairerweise muss hier erwähnt werden, dass der Unterschied zum Asus zwar messbar ist, jedoch für jeden, der kein professioneller Grafiker ist, eigentlich irrelevant ist. Außerdem fällt die Farbtreue bei jedem Exemplar leicht anders aus. Da Asus sein Modell einige Monate vorher rausrückte und das Sample auch nicht frei von Fehlern war, liegt es nahe, dass die hier gemessene Qualität auch mit einem PG27UQ erreicht werden könnte. Gleiches bei der Reaktionszeit: Die ist beim Acer mit ca. 5 ms im Schnitt nur halb so lang wie beim Asus PG27UQ. Wirklich sichtbar weniger Schlieren bedeutet das bei gleicher Bildwiederholrate aber nicht unbedingt. Für UHD und 144 Hz reicht leider die Bandbreite von Displayport 1.4 nicht aus, daher muss das Signal per Farbunterabtastung (englisch: chroma subsampling, 4:2:2) beschnitten werden. Das ist auf dem Windows-Desktop an der unscharfen Schrift sichtbar, in 3D-Anwendungen respektive Spielen konnten wir das nicht feststellen. Volle RGB-Farben mit 8 Bit sind daher nur mit (nativen) 120 Hz möglich. Für 10 Bit muss man sogar auf 98 Hz runterschrauben. Das 1000er HDR ist schon noch ein deutlicher Qualitätssprung (und ein ebensolcher im Preis) im Vergleich zu den beiden niedrigen Stufen. Außerdem dimmt hier das Hintergrundlicht lokal in 384 Zonen. Günstige Monitore mit HDR dimmen lediglich vollflächig. Der Nachteil dieser Kompromisstechnik ist der sogenannte Halo-Effekt, also leuchtende Ränder bei hellen Objekten bei dunklem Grund. Ein großes Ärgernis der beiden Modelle ist nach wie vor der Lüfter, der hörbar ist, wenn es im Raum still ist. Wir messen beim X27 dasselbe Niveau wie beim Asus-Pendant: in 50 cm Entfernung sind es 0,4 Sone vor dem Panel und etwa 1,0 Sone hinter dem Monitor.

PHILIPS 436M6VBPAB: Fast schon ein Fernseher, ist aber ein Monitor. Der aktuell einzige Monitor mit DisplayHDR 1000 kommt aus dem Hause Philips und möchte sich als TV-Alternative für Konsolenspieler präsentieren. Es handelt sich um ein 42,5 Zoll großes UHD-Panel mit VA und Quantum Dot. Von Fernsehern in ähnlichen Dimensionen unterscheidet er sich durch den deutlich niedrigeren Preis. Als Monitor verfügt er über keinen TV-Tuner, dafür aber Display-Port-Eingänge und einen kurzen Input Lag. Schwächen hat der Monitor im spiegelnden Panel und im sichtbaren Ghosting selbst ohne Overdrive. Dennoch ist ca. 700 Euro ein fairer Preis für dieses gelungene Gesamtpaket eines HDR-Monitors. ❑

FAZIT

HDR ist angekommen, aber fast vernachlässigbar.
Es gibt deutliche Unterschiede in den HDR-Stufen aktueller Monitore. Die ersten beiden mit 400 und 600 cd/m² zaubern keinen Wow-Effekt in die Augen des Gamers, kosten dafür aber auch nichts extra. DisplayHDR 1000 ist toll, aber teuer. Gute Monitore gibt es auch ohne HDR.

UHD-Monitore

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien

	27 Zoll	27 Zoll	42,5 Zoll
Produktname	**Predator X27**	**PG27UQ (Test in 08/2018)**	**Momentum 436M6VBPAB**
Hersteller	Acer	Asus	Philips
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 2.500,-/Mangelhaft	Ca. € 2.600,-/Mangelhaft	Ca. € 700,-/Befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1615513	www.pcgh.de/preis/1571346	www.pcgh.de/preis/1809030
Ausstattung (20 %)	**1,83**	**1,635**	**1,83**
Anschlüsse	1x HDMI 2.0, 1x DisplayPort 1.4, 2× USB 3.0	1× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.4, 2× USB-A 3.0	1× HDMI 2.0, 1× DisplayPort 1.2, 1× Mini DisplayPort 1.2, 1× USB-C mit DisplayPort (shared), 2× USB 3.0
Max. Auflösung/Pixeldichte	3.840 × 2.160/163,2 ppi	3.840 × 2.160/163,2 ppi	3.840 × 2.160/103,7 ppi
Panel-Typ/Diagonale	IPS/68,6 cm	IPS/68,6 cm	VA (Quantum Dot)/108 cm
Netzteil/Vesa-Halterung	Extern/100 × 100 (belegt)	Extern/100 × 100 (belegt)	Intern/200 × 200 (frei)
Gewicht/Maße (inkl. Standfuß)	12,3 kg/63 cm × 45 cm × 39 cm	9,2 kg/64 cm × 38 cm × 94 cm	14,7 kg/98 cm × 66 cm × 27 cm
Pivot 90 Grad/neigbar/höhenverst.	Nein/+25°/-5° /12 cm	Ja/+20°/-5°/12 cm	Nein/+10°/-5°/-
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre (Pickup & Return)
Sonstiges/Zubehör	DisplayHDR 1000, Local Dimming (384 Zonen), Lichtsensor, Lautsprecher (2× 7W), 1× Line-Out	DisplayHDR 1000, Local Dimming (384 Zonen), Lichtsensor, Lautsprecher (2× 7W), 1× Line-Out	DisplayHDR 1000, Lautsprecher (2× 7W), 1× Line-In, 1× Line-Out
Eigenschaften (20 %)	**2,08**	**2,15**	**2,28**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	170/160 Grad	170/160 Grad	60/90 Grad
Bildwiederholrate/VRR	1-144 Hz/G-Sync HDR	1-144 Hz/G-Sync HDR	48-60 Hz/Freesync
Farbtiefe/Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben	8 Bit+FRC/1,07 Mrd. Farben
Kontrastverhältnis/Schwarzwert	3472:1/0,3 cd/m²	8018:1/0,1 cd/m²	5034:1/0,2 cd/m²
Max. Leistungsaufnahme/Stand-by	198 Watt/0,4 Watt	180 Watt/27,5 Watt	240,9 Watt/0,1 Watt
Leistung (60 %)	**1,08**	**1,425**	**1,855**
Input Lag (Full HD, 60 Hz)	22,1 ms	23,4 ms	12,6 ms
Farbabweichungen (ø Delta E 2000)	0,7	2,3	4,2
ø Reaktionszeit (Min.-Max.)	5,4 ms (4,6-6,4 ms)	10 ms (4,1-15,9 ms)	6,1 ms (2,8-9,9 ms)
Max. Helligkeit, Abweichungen	1125 cd/m², Bis 5 %	1098,5 cd/m², Bis 5 %	755,1 cd/m², Bis 24 %
Schlieren-/Korona-Bildung	Wenig/wenig	Wenig/wenig	Sichtbar/sichtbar
FAZIT	⊕ Hervorragende Bildqualität ⊖ Lüfter, Farbunterabtastung	⊕ Hervorragende Bildqualität ⊖ Lüfter, Farbunterabtastung	⊕ Gute HDR-Qualität ⊖ Sichtbares Ghosting
	Wertung: **1,43**	Wertung: **1,61**	Wertung: **1,94**

Spieglein, **Spieglein**



Als erster Titel unterstützt *Battlefield 5* Microsofts DX Raytracing DXR. Nvidias Geforce-RTX-Reihe lässt das Spiel mit sehr schicken Raytracing-Spiegelungen erstrahlen. **Von**: Philipp Reuther

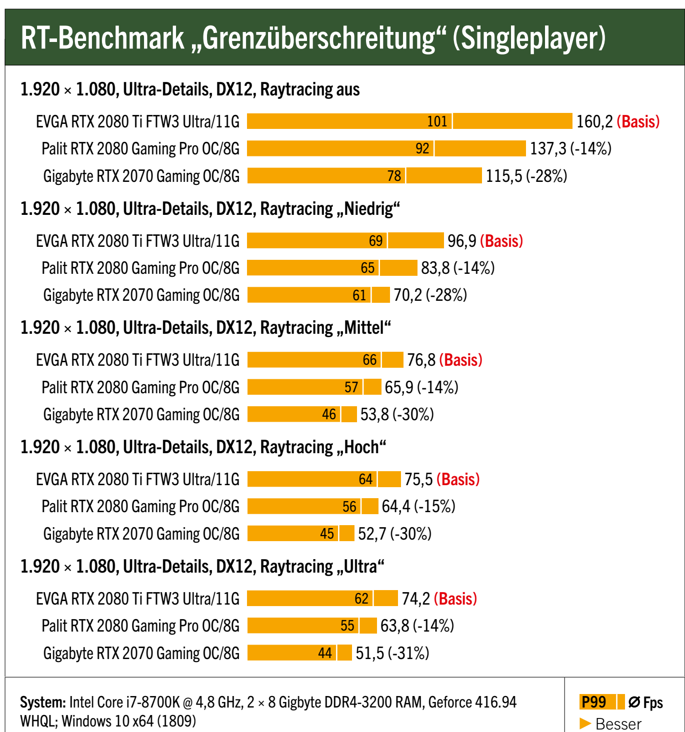
Battlefield 5 ist ein ausgesprochen hübsches Spiel geworden. Der schwedische Entwickler DICE zaubert mit der hauseigenen und außerordentlich fortschrittlichen Technik den aktuell hübschesten Shooter auf PC-Bildschirme. Der extrem hohe Detailgrad, die sehr ansehnlichen Effekte, die dynamisch zerstörbaren Umgebungen, die beeindruckenden Animationen und die ausgesprochen feine Beleuchtung sorgen für offene Münder und staunende Augen. Kaum eine Engine erlaubt eine solch überzeugende Interaktion von Licht und Materialien, nur wenige Titel bieten eine vergleichbare Weitsicht in Kombination mit einem solch hohen Detailgrad. Selten wird in aktuellen Spielen eine derartige Dynamik geboten, die *Battlefield 5* dank Zerstörung und beeindruckenden GPU-Partikeln realisiert. Bei keinem anderen Multiplayer-Shooter mit solch einer großen Spieleranzahl sind die Animationen der Figuren dermaßen ausgefeilt und authentisch. *Battlefield 5* ist ein Grafikbrett, daran gibt es trotz einer ganzen Reihe Bugs, einigen Grafik- und Animationsfehlern sowie einigen Performance-Problemchen kaum etwas zu rütteln.

Das ist besonders dahingehend beeindruckend, da wir noch immer in der achten Konsolengeneration feststecken, die im November 2013 mit PS4 und Xbox One das Licht der Welt erblickte. DICE und andere Spieleproduzenten mit Cross-Plattform-Ambitionen müssen sich wiederum am kleinsten gemeinsamen Nenner orientieren – das wäre also die nunmehr fünf Jahre alte, schon zum Release von PC-Spielern belächelte Hardware der ursprünglichen Konsolen. Für diese schwächliche Performance muss das Spiel ausgelegt werden, die Konsolen-Updates und der PC erhalten darüber hinaus einige zusätzliche Details und eine optional höhere Auflösung. Im Falle von *Battlefield 5* hat DICE ganze Arbeit geleistet, das Spiel sieht auf dem PC mit maximalen Grafikdetails trotz des durch die Basis-Hardware auferlegten Handicaps sehr beeindruckend aus. Doch muss es für die Entwickler hin und wieder frustrierend sein, sich an solche Beschränkungen zu halten. Und auch wenn man GPUs verkaufen will, ist eine mehr oder minder auf der Stelle tretende Technik eher hinderlich. Die potentesten GPUs wie eine GTX 1080 Ti oder die jüngst erschienene RTX 2080 (Ti) schaffen in vielen aktuellen Titeln schließlich Ultra HD bei Ultra-Details und annähernd 60 Fps – wo bleibt der Kaufanreiz für zukünftige Generationen?

DER NÄCHSTE GROSSE SCHRITT?

Im Bezug auf den Grafikhersteller Nvidia erscheint die Entscheidung zugunsten Raytracing daher verständlich: Statt einfach nur die Leistung der neuen GPUs zu steigern und so vielleicht schon in der Mittel- und Oberklasse Ultra HD bei hoher Performance zu realisieren, was wiederum den Kaufanreiz für die margenträchtigen Top-Modelle schmälern würde, konnte die aktuelle Lage am GPU-Markt ausgenutzt werden, um eine Technik zu pushen, welche – sollte sie sich in nicht allzu ferner Zukunft durchsetzen und von Spielern angenommen werden – wohl für viele Jahre neue Kaufanreize schaffen wird. DXR bietet Nvidia die Möglichkeit, sich deutlicher von der Konsolengrafik abzusetzen, ein nicht immer einfaches Unterfangen, wenn man die häufig nur unwesentlich schlechtere optische Präsentation einer Xbox One X betrachtet. Und Spieler, welche die neue Technik nutzen wollen, müssen aktuell auf die potentesten (und teuersten) Geforce-GPUs zurückgreifen – AMD hat zwar bekundet, in Zukunft ebenfalls Raytracing zu unterstützen, aber gleichzeitig verlauten lassen, dass der Zeitpunkt dafür noch in weiter Ferne liegt.

Raytracing war bislang nicht umsonst Renderfarmen und Supercomputern vorbehalten, die realitätsnahe Berechnung von Licht und dessen physikalischen Eigenschaften gehört zu den aufwendigsten Berechnungen bei der Computergrafik. Umso beeindruckender ist, dass Nvidia es geschafft hat, diese Technologie schon auf heutiger Hardware zu realisieren, wenn auch nur zum Teil. Denn wie bisher wird auch mit DXR beziehungsweise Nvidias RTX der Hauptteil der auf dem Bildschirm dargestellten Grafik per Rasterisation erstellt. Auch handelt es sich bei der aktuell einzigen Implementierung in ein Spiel nur um einen einzelnen Effekt. Zudem ließen sowohl DICE als auch Nvidia verlauten, dass es sich noch um eine sehr frühe Implementierung handelt – eine Beta-Version sozusagen. Es gibt noch eine Reihe von Bugs, die Performance ist nicht optimal und nicht jede Spiegelung „funktioniert einfach" („it just works"). Trotz alledem und auch

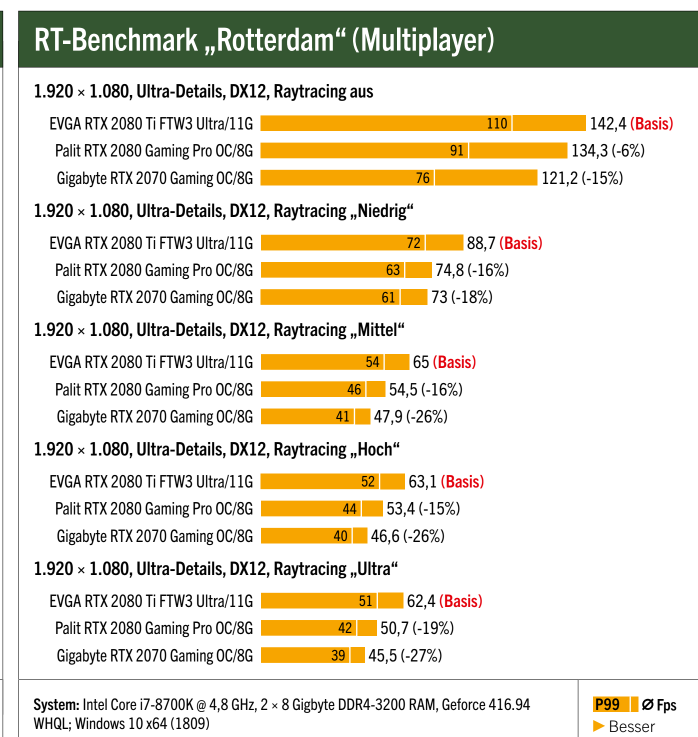


RT-Benchmark „Grenzüberschreitung“ (Singleplayer)

Grafikkarte	P99	Ø Fps
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing aus		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	101	160,2 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	92	137,3 (-14%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	78	115,5 (-28%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Niedrig“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	69	96,9 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	65	83,8 (-14%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	61	70,2 (-28%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Mittel“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	66	76,8 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	57	65,9 (-14%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	46	53,8 (-30%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Hoch“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	64	75,5 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	56	64,4 (-15%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	45	52,7 (-30%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Ultra“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	62	74,2 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	55	63,8 (-14%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	44	51,5 (-31%)

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigbyte DDR4-3200 RAM, Geforce 416.94 WHQL; Windows 10 x64 (1809)

P99 | Ø Fps
▶ Besser



RT-Benchmark „Rotterdam“ (Multiplayer)

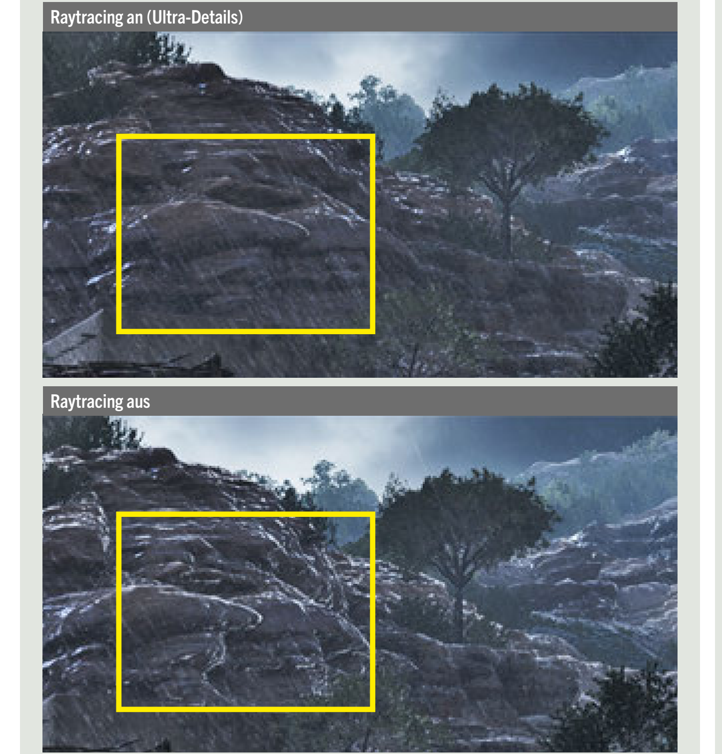
Grafikkarte	P99	Ø Fps
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing aus		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	110	142,4 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	91	134,3 (-6%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	76	121,2 (-15%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Niedrig“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	72	88,7 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	63	74,8 (-16%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	61	73 (-18%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Mittel“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	54	65 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	46	54,5 (-16%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	41	47,9 (-26%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Hoch“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	52	63,1 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	44	53,4 (-15%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	40	46,6 (-26%)
1.920 × 1.080, Ultra-Details, DX12, Raytracing „Ultra“		
EVGA RTX 2080 Ti FTW3 Ultra/11G	51	62,4 (Basis)
Palit RTX 2080 Gaming Pro OC/8G	42	50,7 (-19%)
Gigabyte RTX 2070 Gaming OC/8G	39	45,5 (-27%)

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigbyte DDR4-3200 RAM, Geforce 416.94 WHQL; Windows 10 x64 (1809)

P99 | Ø Fps
▶ Besser

Raytracing an vs. aus

In *Battlefield 5* werden nicht nur Screen-Space-Reflections durch Raytracing ersetzt. Jedes Material, das glatt genug ist, wird bedacht.

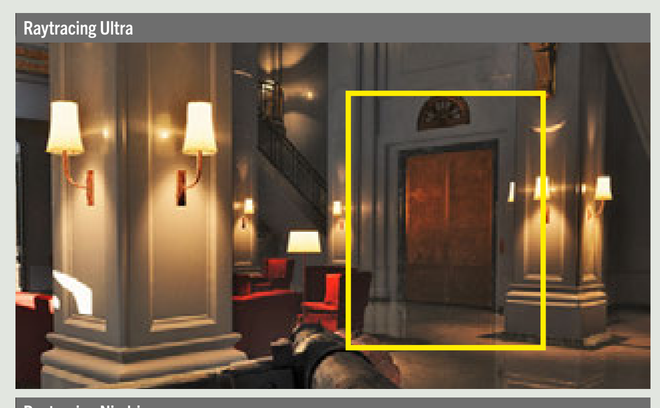


Raytracing an (Ultra-Details)

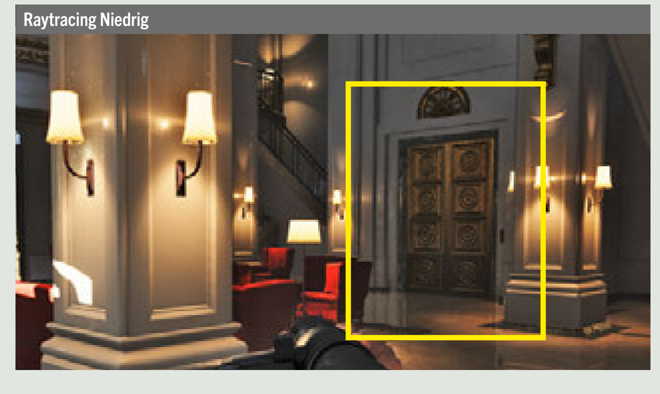
Raytracing aus

Raytracing Ultra vs. Niedrig

Die maximale Rauheit der Oberflächen wird durch die Detailstufe bestimmt. Achtet auf die Tür und die Waffe unseres Soldaten.



Raytracing Ultra



Raytracing Niedrig

unter Berücksichtigung der hohen Hardware-Anforderungen ist der von Nvidia initiierte Vorstoß sehr interessant und als Fortschritt zu werten. Nun enthält Direct X mit DXR nicht nur eine herstellerunabhängige Unterstützung, die Voraussetzung von Direct X 12 bringt Entwickler auch endlich dazu, sich mit der fortschrittlichen API auseinanderzusetzen und für diese zu optimieren.

RAYTRACING IN *BATTLEFIELD 5*

Wir haben uns ausführlich mit den Raytracing-Spiegelungen und der Performance in *Battlefield 5* beschäftigt, dutzende Szenen, Levels und Multiplayer-Maps analysiert. DICE hat zudem neue Blog-Einträge erstellt, die Kollegen von Eurogamer.net haben außerdem noch ein Interview mit dem für Rendertechnik zuständigen DICE-Entwickler Yasin Uludag veröffentlicht, welches eine Vielzahl von Informationen zum Thema enthält.

Mit diesen Informationen und den von uns gesammelten Optik- und Performance-Eindrücken können wir nun die Herangehens- und Funktionsweise der DXR-Implementation besser nachvollziehen und euch etwas genauer darlegen. Zu den wichtigsten Punkten zählt, welche Oberflächen mit


Karten mit vielen rauen Oberflächen bieten die beste Performance. Dazu zählen Wüstenkarten. Doch können sich die Materialeigenschaften auch ändern, z. B. wenn es regnet.


Im Bild kann man eine Spiegelung auf einem tendenziell eher rauen Material begutachten. Diese würde mit niedrigeren Detailstufen verschwinden.

den Raytracing-Spiegelungen belegt werden. Denn es werden nicht nur Flächen mit Raytracing versehen, welche standardmäßig Screen-Space-Reflections tragen. Tatsächlich werden die reflektierenden Oberflächen im Zusammenhang mit dem physikbasierten Renderer der Frostbite-Engine ermittelt. Dabei spielen auch die unterschiedlichen Raytracing-Detailstufen eine Rolle.

Das Ganze funktioniert so: Eine physikbasierte Textur (im Jargon „Material") hat drei prinzipielle Eigenschaften: Albedo (Grundfärbung), Rauheit (Roughness) und Reflectivity (Reflexionseigenschaften). Anhand der Roughness und der gewählten Detailstufe wird entschieden, ob ein Material mit Raytracing bedacht wird oder nicht. Je höher die DXR-Detailstufe, desto höher darf die Rauheit eines Materials ausfallen. Je niedriger die Detailstufe, desto glatter muss ein solches Material sein. Dabei spielt die abgebildete Szene eine gewaltige Rolle: Sind in dem gerenderten Bild viele glatte Flächen, so müssen sehr viele Materialien mit Raytracing-Spiegelungen versehen werden – ein Beispiel wäre etwa das Hotel-Foyer auf der Karte „Rotterdam". Die vielen glatten Marmoroberflächen, das polierte Holz, die metallenen Applikationen, all dies wird mit DXR-Details auf „Ultra" mit Raytracing-Spiegelungen versehen. Sogar die Waffe unserer Spielfigur nimmt das Licht der Umgebung realistisch an. Beim Herabsetzen der DXR-Details werden nach und nach die rauesten Flächen aus der Raytracing-Pipeline entfernt (siehe Bildvergleich). Um einen allzu großen Performance-Einschnitt bei solchen Szenen zu minimieren, wird die maximale Anzahl der von den ALUs ausgesandten Rays begrenzt. Bei Ultra-Details entspricht diese maximale Grenze 40 Prozent der Bildschirmauflösung. Bei niedrigen Details sind es 15 Prozent.

Habt ihr also eine Szene, in der sehr viele glatte Flächen Raytracing-Spiegelungen aufweisen, so reduziert sich die Auflösung für jede einzelne Spiegelung drastisch. Habt ihr eine Szene, in der praktisch alle Flächen sehr rau sind, wie beispielsweise bei einer der Wüsten-Maps, kann eine einzelne, kleine Spiegelung mit im Vergleich extrem vielen Rays beschossen werden, die Auflösung steigt. Diese Dynamik macht es sehr schwierig, definitive Performance-Einschätzungen zur Raytracing-Implementation in *Battlefield 5* zu machen. Je nach Situation, Detailstufe und Szene kann die Last völlig unterschiedlich ausfallen. Zusätzlich gibt es bei der Raytracing-Implementierung noch eine Vielzahl kleiner Bugs, wie beispielsweise auch im Level „Tirailleur", welchen wir für unsere erste Performance-Analyse genutzt haben. In jener Szene werden laut DICE aufgrund eines Bugs deutlich mehr Rays als beabsichtigt ausgesandt, wohl aufgrund eines Problems mit der Vegetation. Wir haben bei unseren ersten Benchmarks also unbeabsichtigt eine Worst-Case-Szene erwischt. Trotzdem waren die Ergebnisse natürlich nicht falsch, genauso wenig wie die im Verhältnis sehr hohen Fps-Werte auf den Wüstenkarten oder beispielsweise der Multiplayer-Map „Fjell" – auf diesen Karten sind extrem viele sehr raue Materialien (Sand, Schnee), was wiederum dazu führt, dass nur sehr wenige Oberflächen mit Raytracing-Spiegelungen bedacht werden müssen. Doch Obacht! Regnet es beispielsweise auf einer Wüsten-Map, so ändern sich auch die Oberflächenbeschaffenheiten der Materialien und schon kann die Raytracing-Leistung bei derselben Karte und Szene drastisch abfallen. Es kann sich aufgrund vieler spiegelnder Flächen aber auch die optische Darbietung der einzelnen Spiegelungen verschlechtern, da eben die maximale Anzahl Rays für das gesamte Bild begrenzt ist. Ein solches Szenario finden wir beispielsweise in der Singleplayer-Kampagne im Level „Grenzübergang". Hier kann außerdem gut beobachtet werden, wie stark sich Raytracing auf die Szene auswirken kann. Seht euch den Bildvergleich einmal genauer an: Die im Regelfall für die nassen Oberflächen genutzten Cube-Maps lassen viele im Schatten liegende Felsen unrealistisch glänzen, obwohl dorthin nur wenig Licht dringen sollte. Mit Raytracing wirkt die gesamte Szene wesentlich authentischer. Ohne die nötigen Informationen zur Technik würde wohl aber niemand vermuten, dass diese diffusen Spiegelungen durch Raytracing verbessert werden. In *Battlefield 5* werden (je nach Detailstufe) eben nicht nur glatte, im Normalfall mit Screen-Space-Reflections versehene Oberflächen mit Raytracing verbessert, sondern es kann prinzipiell die gesamte Szene verfeinert werden. Die diffusen Spiegelungen auf rauen Materialien verhalten sich beinahe wie eine Globale Beleuchtung und lassen das Bild wesentlich glaubwürdiger ausgeleuchtet erscheinen.

Wir haben uns bei den Benchmarks um möglichst ausgewogene Szenen bemüht, müssen aber darauf hinweisen, dass sich die Performance je nach Szene dermaßen stark ändern kann, dass definitive, allgemeingültige Performance-Ergebnisse zumindest aktuell kaum messbar sind. Beachtet dies bitte, wenn ihr unsere Benchmarks ins Auge fasst. ❑


Der Worst-Case Tirailleur zeigt mehrere noch vorhandene RT-Problemstellen: Die God-Rays spiegeln sich unerwünscht, zudem existiert ein Bug in Verbindung mit Vegetation.

FAZIT

Sehr vielversprechend
Man kann darüber streiten, ob der schnelle Shooter *Battlefield 5* ein gutes erstes Beispiel für Raytracing ist. Man kann argumentieren, dass die Technik ein wenig zu früh auf dem Markt erschienen ist. Der Sprung in der grafischen Darstellung ist dagegen kaum von der Hand zu weisen. Es wird spannend sein, die Entwicklung weiter zu verfolgen.



Distant Worlds

music from

FINAL FANTASY®



AUFGEFÜHRT VOM BOHEMIAN SYMPHONY ORCHESTRA PRAGUE & BOHEMIAN CHOIR PRAGUE

DIRIGIERT VON ARNIE ROTH

14.02.2019	15.02.2019	16.02.2019
HAMBURG	BERLIN	DÜSSELDORF
BARCLAYCARD ARENA	TEMPODROM	MITSUBISHI ELECTRIC HALLE





piranha

